# HITMAN: DER SIEGESZUG DER KILLERGLATZE

Special auf acht Seiten: Großer Rückblick auf die kontroverse Action-Serie und massig Leser-Feedback zur ersten Staffel der Neuauflage

PC Games

Wissen, was gesp

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

## GALACTIC CIVILIZATIONS 3




Ob Kampagne oder Sandbox-Modus: Coole Weltraum-Strategie mit riesiger Langzeitmotivation, hübsch inszenierten Kämpfen und packendem Mehrspieler-Modus!

Steam-Preis vom 11.01.2017: ca. 40 Euro!

## SPECIAL: 25 INDIE-GEHEIMTIPPS

Auf neun Seiten: Wir stellen euch Spieleperlen vor, die ihr 2016 garantiert verpasst habt!

## TELLTALE-REPORT

Eine Erfolgsstory: Vom einfachen Adventure-Hersteller zum Premium-Geschichtenerzähler

# FOR HONOR

- VORSCHAU
- TECHNIK-SPECIAL
- BLUE-BYTE-HISTORIE

**PC-Fassung made in Germany:** Wir haben Entwickler Blue Byte besucht und das fast fertige Multiplayer-Gemetzel exklusiv gespielt!





AUSGABE 294
02/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20




# HALO WARS 2

Am 21. Februar geht *Halo Wars* in die zweite Runde! Dieses Mal kommen nicht nur Xbox-Gamer in den Genuss der rasanten Gefechte im Halo-Universum, sondern erstmals auch PC-Spieler. Die ausgewiesenen Echtzeitstrategie-Experten von Creative Assembly arbeiten seit mehr als zwei Jahren mit den *Halo*-Spezialisten von 343 Industries an der Fortsetzung und wollen mit einer aufwendigen Kampagne sowie einem innovativen Mehrspielermodus das etwas angestaubte Echtzeitstrategie-Genre voranbringen. Wer sich noch vor dem Release über die wichtigsten Features von *Halo Wars 2* informieren möchte, für den haben wir ein dickes Info-Paket auf dieser Doppelseite zusammengeschnürt – viel Spaß beim Lesen!

## ATEMBERAUBENDE KAMPAGNE

**Singleplayer-Puristen kommen mit *Halo Wars 2* dank einer aufwendig inszenierten Kampagne voll auf ihre Kosten!**

In *Halo: Kampf um die Zukunft* schickte Microsoft den legendären Master Chief auf eines der epischsten Abenteuer der Videospielgeschichte. Der erfolgreiche Ego-Shooter setzte mit seinem innovativen Storytelling, dem kolossalen Soundtrack und den abwechslungsreichen Missionen neue Maßstäbe im Genre. *Halo Wars 2* macht es nicht anders und entführt die Spieler auf die Arche – eine Station gewaltigen Ausmaßes, die zehn Mal größer als die Erde ist. In 13 abwechslungsreichen Missionen geht ihr den Mysterien der Blutsväter auf den Grund und müsst euch zudem dem fiesen Widersacher Atriox und seinen Schergen stellen.



Der Antagonist Atriox ist eine furchterregende Erscheinung, seine Motive sind aber nachvollziehbar.

## DIE MULTIPLAYER-REVOLUTION: DER NEUE BLITZ MODE




Im Blitz-Modus werden Decks aus zwölf Karten für die Schlachten zusammengestellt.

**Die Mischung aus Sammelkartenspiel und actiongeladenen Mehrspielergefechten bringt frischen Wind in das RTS-Genre!**

Im brandneuen Blitz-Modus gleicht keine Multiplayer-Partie der anderen! Im Gegensatz zu den anderen klassischen Mehrspielervarianten von *Halo Wars 2* müsst ihr euch hier nicht um den Bau einer Basis oder das Aufbauen von Armeen kümmern. Stattdessen stellt man im Blitz Mode wie in einem Sammelkartenspiel Decks aus Charakteren, Fahrzeugen und Aktionen zusammen und nimmt sie mit in die kurzweiligen Gefechte. Dabei ist der Name des Modus auch Programm: Die Schlachten dauern zumeist nicht länger als zehn Minuten – und sind sowohl für Einsteiger als auch für Profis bestens geeignet.

# DAS VOLLSTÄNDIGE HALO-ERLEBNIS MIT DER ULTIMATE EDITION: VORBESTELLER SPIELEN DAS ERSTE HALO WARS BEREITS JETZT!




**Die Ultimate Edition von *Halo Wars 2* beinhaltet nicht nur einen vorzeitigen Zugang zum kompletten Spiel ab dem 17. Februar sowie den Season Pass, sondern ebenso den Vorgänger in einer modernisierten Fassung!**

Der Vorgänger *Halo Wars* begeisterte nicht nur die Kritiker, sondern kam dank griffiger Steuerung auch bei den Spielern gut an – allerdings nur auf der Xbox 360. Mit der Ultimate Edition kommen PC-Enthusiasten endlich in den Genuss der preisgekrönten Kampagne des Echtzeitstrategieklassikers – und Vorbesteller sogar bereits jetzt. *Halo Wars: Definitive Edition* ist exklusiv in der Ultimate Edition enthalten und beinhaltet neben verbesserten Grafiken und neuen Erfolgen alle DLCs des Hauptspiels. Außerdem ist ein Early-Access-Zugang in der Ultimate Edition mit an Bord und ebenso der prall gefüllte *Halo Wars 2 Season Pass*. Damit bekommt man über einen Zeitraum von sechs Monaten regelmäßige Updates wie etwa neue Kampagnenmissionen oder frische Einheiten für das Hauptspiel sowie Blitz-Karten für den Mehrspielermodus.



Die erweiterte Fassung von *Halo Wars 1* ist exklusiv in der Ultimate Edition enthalten.



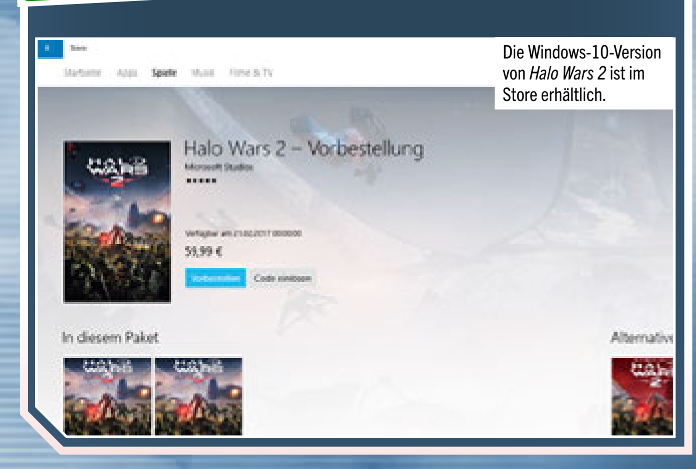
Die Mehrspielergefechte von *Halo Wars 2* sind rasant und explosiv!

# ACHTUNG: NUR DIGITAL ERHÄLTLICH!




**Beim Kauf von *Halo Wars 2* für den PC bekommt man die Xbox-One-Fassung gratis! Allerdings ist das Spiel nur als Download-Code erhältlich.**

Sowohl die Ultimate- als auch die Standard Edition von *Halo Wars 2* enthalten das Microsoft-Feature namens Xbox Play Anywhere. Das bedeutet, dass man mit dem Kauf eines Download-Codes sowohl die Windows-10- als auch die Xbox-Fassung bekommt. Die Codes sind im Windows Store und im Handel erhältlich.




Die Windows-10-Version von *Halo Wars 2* ist im Store erhältlich.

# DIE BETA-PHASE: START IM JANUAR



In der Beta-Fassung wird man die Blitz-Mode-Gefechte ausprobieren können.

**Wer die berühmt-berüchtigte Katze im Sack nicht kaufen möchte, kann sich von den Qualitäten von *Halo Wars 2* anhand der Beta-Version überzeugen.**

Bevor *Halo Wars 2* am 21. Februar (oder am 17. Februar für die Käufer der Ultimate Edition) auf Windows 10 und Xbox One so richtig durchstartet, wird Microsoft im Januar eine Beta-Fassung veröffentlichen. Die Probe-Phase dient zwar eigentlich der Qualitätskontrolle seitens der Entwickler, aber auch Spieler profitieren von der kostenlosen Beta-Version. So kann man hier zum Beispiel erstmals die revolutionären Blitz-Mode-Gefechte mit Tausenden anderen Gamern auf Herz und Nieren prüfen und sich ebenso mit der Maus-und-Tastatur-Steuerung der kleinen Armeen befassen. Wer sich für die Beta-Version interessiert, kann sich auf der offiziellen *Halo Wars 2*-Seite anmelden: http://www.xbox.com/de-DE/games/halo-wars-2

# EDITORIAL

## Zu Besuch bei wuselnden Wikingern


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Es hört sich fast schon nach Verschwendung an: Ein renommiertes deutsches Studio, das auf eine fast dreißigjährige Firmengeschichte zurückblickt, kümmert sich um die PC-Fassung eines „fremden" Spiels statt an Neuauflagen von bekannten und beliebten Eigenmarken (*Die Siedler* oder *Anno* beispielsweise) zu arbeiten. Die Rede ist natürlich von Blue Byte und ihrer Auftragsarbeit für den mit Spannung erwarteten Multiplayer-Action-Titel *For Honor*. Man kann die Sache natürlich auch anders sehen: Ubisofts Wertschätzung für Blue Byte ist so hoch, dass man ihnen die anspruchsvolle PC-Umsetzung eines Titels zutraut, der zum Erfolg verdammt ist. Und es ist ja nicht gesagt, dass ein großes Studio wie Blue Byte nicht an mehreren Titeln gleichzeitig arbeiten kann. Wir wollten Blue Bytes Beitrag zu *For Honor* mitsamt aller technischen Finessen der PC-Version noch vor dem Start der Open Beta selbst erleben, darum haben wir die Entwickler exklusiv in Düsseldorf besucht und einen sehr vergnüglichen Nachmittag mit Schlachten-Simulator verbracht. Alles über den aktuellen Stand des Spiels, die beindruckende PC-Technik und eine Blue-Byte-Entwicklerhistorie findet ihr in unserer Titelstory ab Seite 14.

Der Testbereich dieses Hefts fällt mit gerade mal drei Spielen etwas dürftig aus (nicht untypisch für eine Januar-Ausgabe). Zwei davon stammen zudem vom selben Hersteller: Telltale Games. Diese amerikanische Software-Schmiede hat sich in den letzten Jahren vom Hersteller nischiger Adventures zum weltweit wichtigsten Entwickler von Visual Novels entwickelt. Wir stellen euch Telltale und ihre Firmengeschichte ab Seite 78 vor und wagen einen Ausblick auf kommende Titel der Nordamerikaner.

Weitere spannende Specials und Artikel in dieser Ausgabe: Softwareperlen aus dem letzten Jahr, die man unbedingt gespielt haben muss (nur in der Extended-Ausgabe), ein Rückblick auf die kontroverse *Hitman*-Reihe mit Lesermeinungen zum aktuellen Serienteil und ein großes Mod-Special zum Vergnügungspark-Dauerbrenner *Planet Coaster*.

Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Spielemagazins!

**Wolfgang und das PC-Games-Team**






**Notebook**
**Pavilion 17-ab200ng**

- Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor (6 MB Cache, bis zu 3.80 GHz, 4 Kerne)
- SuperMulti DVD-Brenner
- 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, 1x HDMI
- SD-Kartenleser
- Mattes Full-HD-Display
- Windows 10 Home (64 Bit)

Art.Nr.: 17044129414



Aus unserer TV WERBUNG!

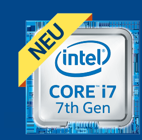
Full-HD DISPLAY 43,9 cm (17,3 Zoll)

*Intel Core i7 Prozessor der neuesten 7. Generation kombiniert mit der neusten Grafikkartengeneration von NVIDIA® GeForce® GTX 1050 - 2 GB GDDR5 VRAM*




Abbildung ähnlich




Informieren Sie sich beim Systemhersteller über die unterschiedlichen Abmessungen und Konfigurationen von Notebooks.
© 2016 Intel Corporation.




- Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor (6MB Cache, bis zu 3.80 GHz)
- Nvidia™ GeForce GTX 1050 - 2 GB DDR5
- Ultraschnelle 256 GB SSD + 1.000 GB HDD
- 12 GB DDR4 Arbeitsspeicher

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.




Durchstarten, dranbleiben, schneller am Ziel.




**Online reservieren – im Markt abholen!**

**Bei uns finden Sie aus über 450 Fachmärkten Ihren expert Elektromarkt in der Nähe. Unsere Fachmärkte bieten Ihnen neueste Technik zu attraktiven Preisen.**

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

# ... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





## GALACTIC CIVILIZATIONS 3

Im 23. Jahrhundert befinden sich Menschen und Aliens in einem erbitterten Krieg um die Vorherrschaft in der Galaxis. Ihr kontrolliert ein aufstrebendes Imperium und habt die Wahl, ob ihr euer Herrschaftsgebiet durch Diplomatie, Handel, kulturelle Vormacht oder militärische Eroberungen ausdehnt. Erweitert euren Einfluss in der Galaxis, um die Herzen und den Verstand der anderen Völker zu erobern: Schließt Allianzen durch Diplomatie, Verträge oder Handel. Erforscht geheime Technologien und fördert das Wissen eurer Zivilisation. Oder bringt die Galaxis durch Unterwerfung unter eure Kontrolle und vernichtet dabei jene, die sich euch nicht unterordnen wollen. Für welchen Weg ihr euch auch entscheidet, jede Partie wartet mit eigenen Herausforderungen, Gefahren und Konsequenzen auf.

### INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Nach der Installation werden noch ca. 2 GB zusätzliche Daten heruntergeladen.

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows 7 (64-bit), 1,8 GHz Intel Core 2 Duo, 4 GB RAM, Geforce 500 / Radeon HD 5000, 12 GB HD
**Empfohlen:** Windows 7 (64-bit), 2,3 GHz Intel Core i5, 6 GB RAM, 1 GB DirectX 10.1 Grafikkarte, 15 GB HD

Für die Weltraumkämpfe könnt ihr eure Schiffe mit einem handlichen Editor selbst erstellen.

### FAKTEN ZUM SPIEL:

- Eines der umfangreichsten 4X-Strategiespiele auf dem Markt
- Viele Wege führen zum Ziel
- Packende Kampagne aufseiten der Menschen
- Jede Partie ist im Sandbox-Modus unterschiedlich
- Umfangreiche Auswahl an Technologien
- Bis zu 128 KI-Kontrahenten
- Mehrspielermodus mit Save-Game-Unterstützung
- Fraktionen können selbst erstellt werden
- Leicht zu bedienender Schiffs-Editor
- Kampfsystem mit Kino-Modus
- Kolonialmanager vereinfacht die Kontrolle über das eigene Imperium
- Ideologien sorgen für einzigartige Fähigkeiten und Verbesserungen
- Alle Texte auf Deutsch, Sprachausgabe in Englisch

## INHALT DER 1. DVD

**VOLLVERSION**
- Galactic Civilizations 3

**VIDEO (TRAILER)**
- Games TV 24

**TOOLS**
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

**VIDEOS (SPECIAL)**
- Enttäuschungen 2016
- Gurken 2016
- Highlights 2016




## INHALT DER 2. DVD

**VIDEOS (SPECIAL)**
- Ausblick 2017
- Indie Highlights 2016
- Grafikbomben 2016
- Highlights & Enttäuschungen der Redaktion 2016
- Trends 2016
- The Walking Dead: A New Frontier Let´s Play Teil 1
- The Walking Dead: A New Frontier Let´s Play Teil 2
- The Walking Dead: A New Frontier Let´s Play Teil 3

**TOOLS**
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)




* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Galactic Civilizations 3* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

# INHALT 02/17



Wir haben nicht nur die Macher besucht und die PC-Version gespielt, wir verraten euch auch alles Wichtige zur Technik und zu den Entwicklern von Blue Byte.



## AKTUELL



## TEST



## HARDWARE



## MAGAZIN



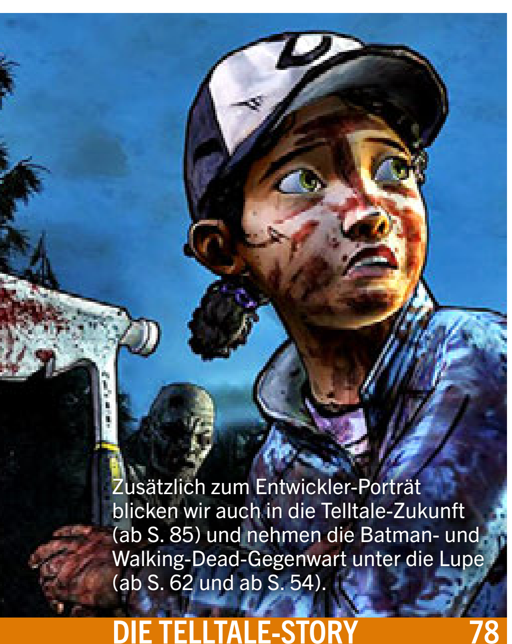
DIE HITMAN-REIHE 68



SUDDEN STRIKE 4 32



HALO WARS 2 36



Zusätzlich zum Entwickler-Porträt blicken wir auch in die Telltale-Zukunft (ab S. 85) und nehmen die Batman- und Walking-Dead-Gegenwart unter die Lupe (ab S. 62 und ab S. 54).

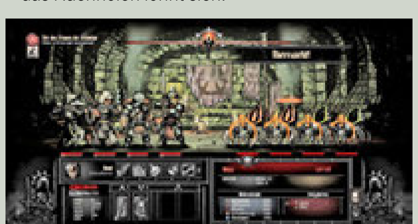
DIE TELLTALE-STORY 78



RESIDENT EVIL 7 40

## EXTENDED





## SERVICE



## SPIELE IN DIESER AUSGABE

# DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

## WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur



**Grummelt:**
weil er noch bis Ende März warten muss, bevor er endlich *Mass Effect: Andromeda* spielen kann.

**Hat sich vorgenommen:**
künftig wieder öfter auf Events zu fahren und allgemein auch mehr Artikel zu schreiben. Ob das zeitlich klappen wird, steht auf einem anderen Blatt.

**Schleppt sich:**
seit Weihnachten von einer Erkältung zur nächsten, ohne Aussicht auf ein Ende. Wird Zeit, dass der Frühling kommt.

**Spielt gerade:**
*Final Fantasy XV, Wow: Legion, Aven Colony, Anno 2205, Master of Orion* und diverse Playstation-VR-Titel.

## DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



**Spielt derzeit:**
*Final Fantasy XV*, *Watch Dogs 2*, *Overcooked* und *Let it Die* (der wohl absurdeste Loot-Grinder des letzten Jahres; so seltsam, aber so wahnsinnig faszinierend).

**Zuletzt geschaut:**
*Sherlock Staffel 4* (uff!), *Dirk Gentlys holistische Detektei* (ui!), *The Grand Tour* und *The Crown*.

**Entstaubt:**
den Entertain-Receiver. Mit dem Dschungelcamp steht im Januar wieder mein jährliches TV-„guilty pleasure" an. Das wird ein Trash-Fest.

**Gleicht aus:**
mit Buchlektüre. Derzeit hole ich Stephen Kings *Der dunkle Turm* nach. Was für ein Teufelsritt!

## STEFAN WEISS
Redakteur

**Verbrachte die Feiertage:**
mit der Neuinstallation zahlreicher Applikationen für Windows 10, nachdem eins dieser „tollen" automatischen Zwangs-Updates mal eben satte 50 GB an Programmdaten gelöscht hatte – **DANKE, MICROSOFT!**

**War zwischen den Jahren im Kino:**
um als Vater-Tochter-Gespann endlich *Rogue One: A Star Wars Story* in vollen Zügen zu genießen. Übrigens haben uns die CGI-Charaktere wie etwa der gute alte Grand Moff Tarkin hervorragend gefallen, verstehe die ganzen Meckerer darüber nicht so recht.

**Startete das neue Jahr:**
mit einer Erkältung, die den heimischen Taschentuchvorrat aufbrauchte.

## FELIX SCHÜTZ
Redakteur



**Konnte den Moment nicht erwarten:**
als die Kita nach zweieinhalb Wochen Ferien endlich wieder ihre Türen aufsperrte. Der Junior ging mir ja schon langsam die Wände rauf. Von wegen Erholung!

**Zuletzt durchgespielt:**
*Virginia*, *Batman: The Telltale Series*, *Firewatch*, *Rise & Shine*, *Alienation* (PS4), *Zelda: A Link Between Worlds* (3DS)

**Spielt derzeit:**
*Dragon Age: Inquisition*, *Thumper*, *Shantae: Half-Genie Hero*, *Duelyst*, *Ghost of a Tale* (Early Access). Dazu wie immer ein bisschen *Plants vs. Zombies: Heroes*. Rang 50 erreicht, Zeit für neuen Content!

**Macht sich schon langsam warm für:**
*Mass Effect: Andromeda*. Die Tests der Vorgänger waren anstrengende, aber auch tolle Erlebnisse!

## PETER BATHGE
Redakteur



**Ist ein kleines bisschen stolz:**
dass er trotz Weihnachten mit seinen Versuchungen in Form von Plätzchen und Gänsebraten innerhalb von sechs Wochen acht Kilo abgenommen hat. Endlich passen die Jeans wieder!

**Hat 2017 gleich das nächste, lang aufgeschobene Projekt ins Auge gefasst:**
Die seit Jahren in der Schublade schlummernden Notizen sollen endlich zu einem Roman zusammengefügt werden. Vielleicht wird es ja doch noch was mit der Schriftsteller-Karriere.

**Hat zuletzt gespielt:**
*The Walking Dead: Season 3*, *Batman: The Telltale Series* (enttäuschend!), noch mehr *Forza Horizon 3* (ich komme einfach nicht davon los!) und *Thumper* (gar nicht meins).

## MATTI SANDQVIST
Redakteur



**Ist (noch) tiefenentspannt:**
Die zwei Wochen Weihnachtsurlaub inklusive eines Finnlandbesuchs haben echt gut getan.

**Freut sich auf:**
die nächsten rollenspieltechnisch starken Monate. *Mass Effect* und *South Park* werden mich bestimmt bestens beschäftigen!

**Spielt so lange noch:**
*World of Warships*. Die kurzweiligen Schiffsschlachten haben mich echt am Haken!

**Mag den aktuellen Winter:**
Seit Jahren haben wir wieder ordentliche Minusgrade und obendrein Schnee in Nürnberg – so fühle ich mich fast wie in der Heimat!

## MATTHIAS DAMMES
Redakteur

**Hat zuletzt durchgespielt:**
*Assassin´s Creed Rogue*, *Dishonored 2*, *Star Wars: The Old Republic – Knights of the Eternal Throne*, *Day of the Tentacle Remastered*, *The Walking Dead: A New Frontier Episode 1 & 2*.

**Spielt derzeit:**
*Dishonored 2* (zweiter Durchgang, diesmal ohne Rücksicht auf Verluste), *Civilization 6* und die *Mass Effect*-Trilogie (zur Vorbereitung auf *Andromeda*).

**Hält nicht viel:**
von Neujahrsvorsätzen. Wenn man etwas ändern will, sollte man es einfach machen, ohne es im Rahmen eines besonderen Datums an die große Glocke zu hängen.

**Wünscht trotzdem allen Lesern:**
ein tolles Spielejahr 2017.



## MAX FALKENSTERN
Social Media Manager



**Träumt schon jetzt:**
von einem Badeurlaub am Strand und mit Sonne pur. Die kalten Wintermonate können ihm persönlich gestohlen bleiben.

**Verblüfft:**
dadurch, dass er die Weihnachtstage über vergleichsweise wenig vorm PC und der Konsole saß. „Nur" *Dishonored 2* wurde erfolgreich beendet.

**Entdeckte:**
Instagram für sich. Wer sich für die geradezu spektakulären Einblicke in das Leben des Z-Promis Falkenstern interessiert, kann ihm unter dem Account „garnelenkoenig" folgen.

**Freut sich auf:**
die kommenden Spiele-Kracher 2017… allen voran auf *Resi 7*!

## KATHARINA REUSS
Redakteurin

**Hält sich im Winter warm mit Hilfe von:**
zwei Wärmflaschen, Stricksocken, Lammfelleinlegesohlen und der Urlaubsplanung.

**Spielt zurzeit:**
notgedrungen weiter *The Binding of Isaac: Afterbirth*, denn *Afterbirth+* ist ja leider nicht so toll geworden. Ansonsten mal wieder *The Witcher 3*.

**Hat Freude am:**
Experimentieren in der Küche mit japanischen Rezepten, Zutaten und Zubereitungsarten.

**War milde enttäuscht:**
vom Ergebnis des Bleigießens an Silvester (Batzen, Tropfen). Außerdem hat die Aktion meine Schüssel total versaut! Nächstes Jahr wird wieder nur gesoffen.

## SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



**Spielte während des Urlaubs:**
fast nur MMOs. *Everquest*. *WoW*. Und dank *Rogue One* auch wieder *The Old Republic*.

**Konnte also:**
seinen Pile of Shame nicht verkleinern. Isch schäme misch!

**Hat aber immerhin:**
sein Hobbyzimmer mit diversen Regalen endlich einmal vernünftig eingerichtet. Entspannten Zock-Sessions stehen also nun zumindest keine Kartons mehr im Wege. Bliebe noch das mit der Zeit …

**Ist:**
wie die deutsche Nachrichten-Landschaft einmal mehr vom plötzlichen Wintereinbruch völlig überrascht. Wer rechnet schon mit sowas im Januar???

## CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



**Spielt gerade:**
*The Last Guardian* (PS4)

**Liest gerade:**
Ryan Gattis – *In den Straßen die Wut*

**Hat die Neujahrsvorsätze:**
noch nicht gebrochen. Bisher bin ich Nichtraucher mit gesünderer Ernährung und mehr Sport. Ob das aber auch noch der Fall ist, wenn ihr diese Zeilen lest? Keine Ahnung.

**Hat den Weihnachtsurlaub genutzt:**
um mal wieder in Ruhe zu lesen. Die Kreditkartenabrechnung wird allerdings nicht besonders angenehm, denn alle zwei Tage wanderte ein neues Buch auf meinen Kindle. Glücklicherweise störte die Familie mehrere Male, denn sonst wäre der Urlaub wohl noch teurer geworden.

## LUKAS SCHMID
Redakteur

**Begrüßt:**
Kollegin Katha auf der Teamseite. Hallo!

**Spielt gerade:**
*The Last Guardian, Picross e7*

**Lebt:**
derzeit noch nach den Vorsätzen, die er sich für das neue Jahr genommen hat: Analoger leben, positiver sein und gesündere Prioritäten setzen. Mal schauen, wie lange das anhält – ich bin optimistisch!

**Hat sich:**
zusätzlich vorgenommen, endlich wieder mehr privat zu schreiben. Zwei potenzielle Roman-Ideen schlummern derzeit in seinem Schädel, beziehungsweise ruhen grob strukturiert auf seinem Rechner.

**Hat jetzt:**
alles gesagt, was er sagen wollte.



## SO ERREICHT IHR UNS:


**Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:** redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:** abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:** dvd@pcgames.de

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:** shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:** abo.pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:** www.facebook.de/pcgamesde

**Folgt uns auf Twitter:** www.twitter.com/pcg_de

**PC Games auf Instagram:** www.instagram.com/pcgames.de






# DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

## Herzlich Willkommen, Katha!

Auch nach Weihnachten und Silvester sind wir in bester Feierlaune. Der Grund: Katharina Reuss, unsere geschätzte Kollegin aus der Games-Aktuell-Redaktion verstärkt seit dieser Ausgabe das PC-Games-Team! Die Gute hat sich bei unserer Schwesterzeitschrift nicht nur ein unglaubliches Wissen über Computer- und Videospiele angeeignet, sondern ist ausserdem dank ihrer langen Erfahrung als Redakteurin eine echt flinke Schreiberin. Einen ersten Eindruck über ihre Expertise könnt ihr euch anhand ihres Resident-Evil-7-Vortests auf Seite 40 verschaffen.



Katharina Reuss



## Fast so verlässlich wie die Rosinenbomber

Seit nun mehr als 365 Sendungen nehmen wir (fast) jede Woche den PC-Games-Podcast auf und informieren euch so in lockerer Form über die Neuigkeiten aus der Welt der Spiele. Zwar artet das auch mal in ein wenig in Stress aus, vor allem wenn Heftabgaben und andere wichtige Aufgaben uns die Zeit rauben, aber trotzdem möchten wir den Podcast nicht missen. Warum? Ganz einfach: Man sehe sich nur die beiden glücklichen Redakteure an und wie sie sich über die netten Care-Pakete unserer treuen Zuhörer freuen.




## PC-Games-Podcast

### Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 365 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.



## Der Abo-Newsletter

### Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

# NEU!
## AUSLANDS-FLAT INKLUSIVE




✓ FLAT TELEFONIE
✓ FLAT INTERNET
✓ FLAT AUSLAND **NEU!**

**9,99** ~~19,99~~ €/Monat*
Volle 12 Monate, danach 19,99 €/Monat

Sony Xperia XZ

Samsung Galaxy S7 edge

HUAWEI P9

Auf Wunsch: Zusatz-SIM



für Tablet und Notebook!










02602 / 96 96




1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, kostenlose Overnight-Lieferung. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis (Höhe geräteabhängig). Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,– €) sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur



## INHALT



# For Honor

**Genre:** Action
**Entwickler:** Ubisoft Montreal
**Publisher:** Ubisoft
**Termin:** 14. Februar 2017

**Von:** Matti Sandqvist

Die PC-Version von *For Honor* entsteht bei Blue Byte. Wir haben die Entwickler besucht.

Dass wir mehr als begeistert von Ubisofts Mittelalter-Schnetzler sind, haben wir bereits in den letzten Vorschauen zu *For Honor* des Öfteren betont. Der französische Publisher hat mit dem Titel ein fast schon einzigartiges Spiel in den Startlöchern, das dank seines griffigen, aber zugleich taktischen Kampfsystems namens „Art of Battle“ tatsächlich eine Alternative zu den sonst so beliebten Online-Shootern darstellt. In *For Honor* kämpfen je nach Modus bis zu zwei vierköpfige Teams gegeneinander. Die Spieler schlüpfen dabei wahlweise in die Rollen von stolzen Samurais, verwegenen Wikingern oder edlen Rittern, die mit Katanas, Breitschwertern, Kampfäxten, Kriegskeulen und vielen anderen mittelalterlichen Waffen aufeinander losgehen – Ähnliches kennt man auch aus Spielen wie *Chivalry: Medieval Warfare*. Die Besonderheit von *For Honor* ist aber das auf genaues Timing ausgelegte, sehr präzise Nahkampfsystem, das Paraden und Attacken in drei Richtungen erlaubt. Für die Abwechslung sorgen die zwölf spielbaren Haudegen, die nicht nur mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungen in die Schlachten ziehen, sondern zudem über Spezialattacken und Kombos verfügen.

Der Kriegsfürst der Wikinger kann dank seines Schildes leicht Attacken blockieren – aber wie man sieht, ist auch er nicht unbesiegbar.

Die Kensei der Samurai-Fraktion sind mit einem langen Nodachi-Schwert ausgestattet.

Der Berserker der Wikinger und der Peacekeeper der Ritter können feindliche Attacken dank ihrer zwei Waffen ziemlich einfach kontern.

**Die deutschen PC-Experten**

Wir konnten uns bereits mehrmals davon überzeugen, dass das Kampfsystem tatsächlich sehr gut funktioniert. Doch auf den Events mussten wir zumeist auf die Gamepad-Steuerung zurückgreifen und konnten uns auch sonst kaum mit den Eigenheiten der PC-Version beschäftigen. Grund genug für uns, Blue Byte einen Besuch in Düsseldorf abzustatten und uns mit den zuständigen Entwicklern zu unterhalten – und bei der Gelegenheit natürlich die allerneueste Windows-Fassung kurz auszuprobieren.

Dass Ubisoft den deutschen Traditionsentwickler für die Portierung ausgesucht hat, kommt nicht von ungefähr. Immerhin werden in Düsseldorf seit fast 30 Jahren vor allem hochklassige PC-Spiele entwickelt – mehr über die bewegte Geschichte des Studios lest ihr ab Seite 22.

Die Düsseldorfer arbeiten sozusagen seit der Kiellegung parallel mit Ubisoft Montreal an der Windows-Fassung – sprich seit ungefähr zwei Jahren. Insgesamt zählt das PC-Team unter Producer Philipp Sonnefeld rund 25 Entwickler, die sich neben der wohl größten Herausforderung – einer funktionstüchtigen Maus-und-Tastatur-Steuerung – mit der Benutzeroberfläche, der Menüführung und natürlich der Kompatibilität zu den unterschiedlichsten Hardware-Konfigurationen beschäftigen. Nicht nur im Gespräch mit dem sympathischen Producer Philipp Sonnefeld (ausführliches Interview auf der nächsten Seite) hatten wir das Gefühl, dass Ubisoft genau die richtige Wahl getroffen hat. Blue Byte kennt die Wünsche von uns PC-Spielern und lässt uns etwa dank vieler Grafikoptionen die prächtige Optik genau an unser System anpassen. Ebenso unterstützt die PC-Fassung eher spezielle Konfigurationen wie etwa ein Multi-Monitor-Setup aus drei Bildschirmen und ebenfalls die Technik von morgen, also 4K-Auflösungen. Auf die Finessen der PC-Technik von *For Honor* gehen wir ab Seite 18 ausführlicher ein.

Beim Anspielen mussten wir zu unserer Überraschung feststellen, dass die Maus-und-Tastatur-Steuerung tatsächlich nach einiger Übungszeit richtig gut funktioniert und wir uns sogar gegen Gamepad-Kontrahenten behaupten konnten. So scheint die PC-Fassung die stärkste Version zu werden – und darüber sind wir selbstverständlich mehr als froh! ❑

## MATTI MEINT

„Blue Byte ist genau die richtige Wahl für die PC-Version!“

Wegen der griffigen Gamepad-Steuerung hatte ich *For Honor* eher in die große Schublade der Konsolenspiele eingeordnet. Doch nun nach dem Besuch bei Blue Byte muss ich sagen: Wer die Wahl hat, sollte unbedingt die PC-Version kaufen! Zum einen kümmern sich die Düsseldorfer um alle mir wichtigen Dinge einer vernünftigen Windows-Fassung, sprich, es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Grafikeinstellungen, die verschiedensten Hardware-Konfigurationen wurden berücksichtigt und das Interface und die Menüführung sind gut durchdacht. Noch wichtiger ist aber, dass ich aktuell sogar die Maus-und-Tastatur-Steuerung der gelungenen Controller-Bedienung vorziehe – damit hätte ich wirklich nicht gerechnet!



Nicht nur die Haudegen können sich sehen lassen, auch die Kampfareale sehen klasse aus!

## BETA-START AM 26. JANUAR!

**Warum die kurzweiligen Kämpfe von *For Honor* so viel Laune machen, ist schwer in Worte zu fassen. Daher empfehlen wir allen Interessierten, sich für die Closed-Beta anzumelden.**

Für die geschlossene Probephase von *For Honor* kann man sich unter der Adresse www.forhonorgame.com/war anmelden. Wer Glück hat und von Ubisoft für die Closed-Beta-Phase ausgesucht wird, darf sich vom 26. bis 29. Januar dann in die mittelalterlichen Schlachten stürzen. Die Kämpfe werden in den vom Krieg gezeichneten Welten Aschfeld, Valkenheim und Myre ausgetragen. Ein weiteres Highlight der Beta ist der Ausblick auf das Krieg-der-Fraktionen-Feature. In diesen zeitlich begrenzten Events kämpfen die Fraktionen der Ritter, Samurai und Wikinger darum, wer die meisten Punkte auf dem Schlachtfeld erntet. Die siegreiche Partei bekommt zusätzliche Belohnungen.

# INTERVIEW MIT **PHILIPP SONNEFELD**




**PC Games:** Wie lange arbeitet das Team schon an der PC-Version von *For Honor*?
**Sonnefeld:** Wir sind seit dem Produktionsstart des Spieles dabei, über genaue Daten dürfen wir da eher nicht sprechen, aber man kann sagen: seit circa zwei Jahren.

**PC Games:** Wie begann der Produktionsprozess von *For Honor*?
**Sonnefeld:** Das ist eine Geschichte, die ich gerne erzähle. Als wir gefragt wurden, ob wir die PC-Version von *For Honor* entwickeln wollen, haben wir Ubisoft zuerst erzählt, wie viele Leute wir sind. Danach haben wir gefragt, ob wir alle Mitarbeiter mit nach Montreal mitnehmen können. Darauf kam die direkte Antwort, dass wir doch bitte das ganze Team mitbringen sollen – und zwar so schnell wie möglich. Kurz darauf ist dann das komplette Team nach Montreal geflogen.

**PC Games:** Und wie sah das Treffen dann aus?
**Sonnefeld:** Wir haben uns zuerst mit Jason Vandenberghe [Creative Director von *For Honor,* Anm. d. Red.] zusammengesetzt und uns das Spiel sowie die Vision hinter dem Spiel erklären lassen. Das war kurz vor der E3. Dieses Treffen ist eine Erfahrung und eine Inspiration, von der wir heute noch zehren. In Montreal persönliche Kontakte zu knüpfen und den dort herrschenden Team-Spirit zu erleben, war eine der grundlegendsten Erfahrungen für uns als Projektteam.

**Pc Games:** Und dann begann die Entwicklung?
**Sonnefeld:** Richtig. Die Spielversion, die wir damals bekommen haben, war die Version, die auch schon zur E3 gezeigt wurde. Die erste Herausforderung, der wir gegenüberstanden, war es, die Spielwelt auf den PC so zu transportieren, dass die Immersion, also zum Beispiel die drei Kampfhaltungen, auf die Maus und die Tastatur übertragen werden. Unsere Aufgabe war es dann, eine Testversion so früh wie möglich in die Hände der Spieler zu bringen. Die erste Livephase des Spieles, in deren Rahmen *For Honor* das erste Mal an externe Spieler ausgegeben wurde, ist von Blue Byte zum großen Teil mitverantwortet worden. Die Funktion der ersten Live-Version war es, Feedback einzusammeln. Im ganzen Zeitraum der Entwicklung lag unser Fokus sehr stark darauf, neue Funktionen so oft wie möglich an die Spieler weiterzuleiten und dementsprechend das Feedback einzusammeln. Das hat uns in der Vergangenheit sehr stark dabei geholfen, viele Probleme zu lösen.

**PC Games:** Die Gamepad-Steuerung des Spieles transportiert schon sehr gut das Gefühl eines Schwertkampfes. Habt ihr euch von vornherein gut vorstellen können, wie ihr dieses Gefühl auf Maus und Tastatur übertragen könnt?
**Sonnefeld:** Wir hatten natürlich schnell eine Menge Ideen dazu, die wir dann durch sogenannte Fokus-Usertests ausprobiert haben. Was uns schnell klar war, ist, dass die Maus bei der Wahl der Kampfhaltung auf jeden Fall eine wichtige Rolle spielen muss. Wir wollten das Gefühl der Controller-Steuerung auf die Maus übertragen, man sollte sich bewegen, um das Schwert zu bewegen. Unser Ziel war es, dass der Spieler idealerweise eine physische Verbindung zu dem hat, was auf dem Bildschirm passiert. Emotionen sind uns dabei sehr wichtig. Wir wollen die Emotionen transportieren, die bei einem Schwertkampf entstehen.

**PC Games:** Was sind eurer Meinung nach die wichtigsten Dinge, auf die PC-Spieler bei einer PC-Version achten?
**Sonnefeld:** In erster Linie ist den Spielern ein Grafikmenü wichtig – und dass alle Menüs verständlich strukturiert sind. Dabei haben wir versucht, möglichst vielfältige Grafikoptionen einzufügen, darunter auch bekannte Standardoptionen. Dazu zählen die individuellen Anpassung des Sichtfeldes, oder auch die Anpassung der Software an individuelle Hardware, damit Spieler mit unterschiedlichen Setups das Spiel genießen können. Wir haben uns sehr intensiv damit auseinandergesetzt, was wir dem Spieler an Anpassungsmöglichkeiten bieten wollen. So können die User ihr Spiel individuell gestalten oder aber eine automatische Anpassung an das vorhandene System nutzen. Auch unterstützen wir in *For Honor* Keybindings. Wir geben eine bestimmte Steuerung vor, diese kann jedoch vom Spieler individuell angepasst werden. Natürlich treffen bei PC-Spielen viele Meinungen aufeinander, wie ein Menü oder eine Benutzeroberfläche auszusehen hat. Fest steht jedoch, dass das Menü durch Maus und Tastatur sinnvoll zu bedienen sein soll. Auch das haben wir versucht, möglichst gut umzusetzen.

**PC Games:** Bald erscheint die Closed-Beta des Spiels. Freut ihr euch auf das umfassende Feedback der Spieler oder habt ihr eher das Gefühl, von der Arbeit, die da auf euch zukommt, ein bisschen überwältigt zu werden?
**Sonnefeld:** Wir haben bisher mit jeder Livephase des Spieles gute Erfahrungen gemacht. Natürlich haben wir nicht immer positives Feedback bekommen, dafür war das Feedback aber immer konstruktiv. Gerade das Feedback hat uns geholfen, das Spiel weiter anzupassen und besser zu machen. Daher freuen wir uns sehr auf die Beta. Es überrascht mich immer wieder, wie gut der Austausch mit der Community über die Foren läuft. Wir haben eine großartige Community, mit der es Spaß macht, zusammenzuarbeiten. Es ist großartig zu sehen, dass nicht nur ein Team von Programmierern ein Spiel erschafft, sondern dass über die Community-Mitarbeiter von Ubisoft auch die Community an der Entwicklung des Spiels mithilft.

**PC Games:** Was waren denn die wichtigsten Ideen aus der Community, die ihr im Nachhinein umgesetzt habt?
**Sonnefeld:** Ein sehr wichtiges, frühes Feedback war, dass gerade der Vier-gegen-Vier-Modus sehr chaotisch wirkt. Da wurde es sehr klar, dass wir für dieses Problem eine Lösung finden müssen. Ich kann mich nicht mehr genau erinnern, wie der Prozess hinter der Problemlösung war. Das Ergebnis war jedoch, dass wir den Rache-Modus eingeführt haben. Ob das ein konkreter Vorschlag aus der Community war, oder ob der Modus durch die Ideen der Community entstanden ist, kann ich nicht genau sagen. Das war einer der großen Feedback-Punkte, die wichtig für die Entwicklung des Spieles waren. Wenn man jeden Tag mit einem Spiel arbeitet, verliert man auch ein wenig den Blick für bestimmte Dinge. Gerade da hilft uns die Community, unseren Blick neu zu fokussieren.

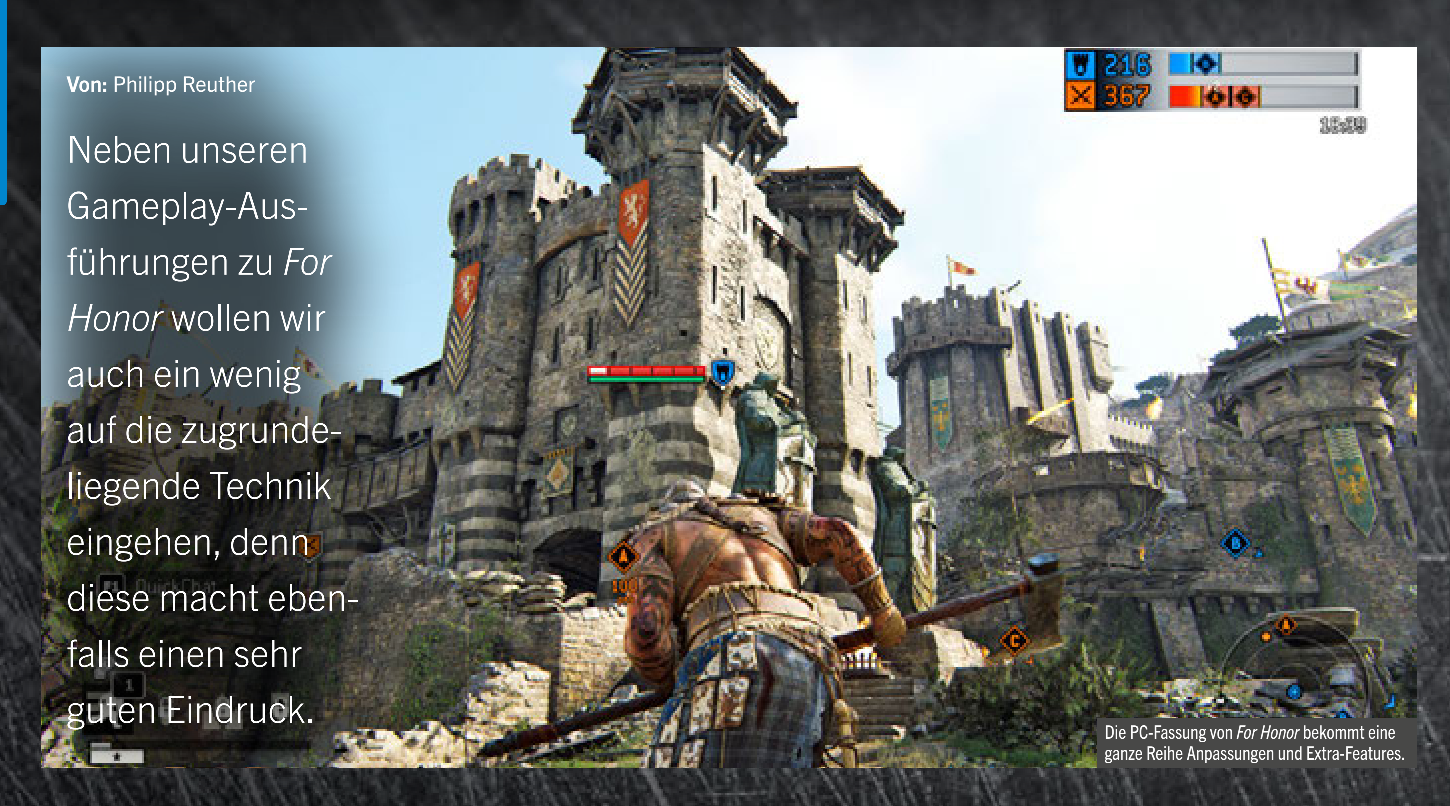
**PC Games:** Und woher kam die Idee, Spielern auch zu erlauben, das Spiel nur mit der Tastatur zu spielen? War das eine Idee aus der Community oder gab es diese Vision schon vorher?
**Sonnefeld:** Es gab viele Spieler, die variierende Weisen wollten, wie man das Spiel spielen kann. Ob mit einem sehr alten Controller, nur mit dem Ziffernblock oder mit einer MMO-Maus: Jeder Spieler hat unterschiedliche Erwartugen daran, wie das Spiel zu funktionieren hat. Und da unser Keymapping-System ohnehin schon sehr weitreichend ist, haben uns dazu entschlossen, unter anderem auch eine Keyboard-Only-Funktion mit in das Spiel einzufügen. Ich persönlich könnte das Spiel nicht nur mit der Tastatur spielen und würde es auch nicht als Standardeinstellung empfehlen. Wenn man jedoch Lust darauf hat, kann man es durchaus ausprobieren.

Philipp Sonnefeld ist Producer bei Blue Byte. Sein Team ist zuständig für die PC-Version von *For Honor*.

# For Honor – Technikcheck

**Von:** Philipp Reuther

Neben unseren Gameplay-Ausführungen zu *For Honor* wollen wir auch ein wenig auf die zugrundeliegende Technik eingehen, denn diese macht ebenfalls einen sehr guten Eindruck.




Die PC-Fassung von *For Honor* bekommt eine ganze Reihe Anpassungen und Extra-Features.

Es mag nicht unbedingt offensichtlich sein, doch *For Honor* teilt einige technische Gene mit *Assassin's Creed*. Die im ersten Teil der Meuchelmörderreihe eingeführte und damals hochmoderne Anvil Engine hat über die Jahre aber eine ganze Reihe von Evolutionsstufen durchlaufen. Auf Seite 21 findet ihr eine Übersicht beziehungsweise einen „Stammbaum" der aktuell wichtigsten Ubisoft-Engines.

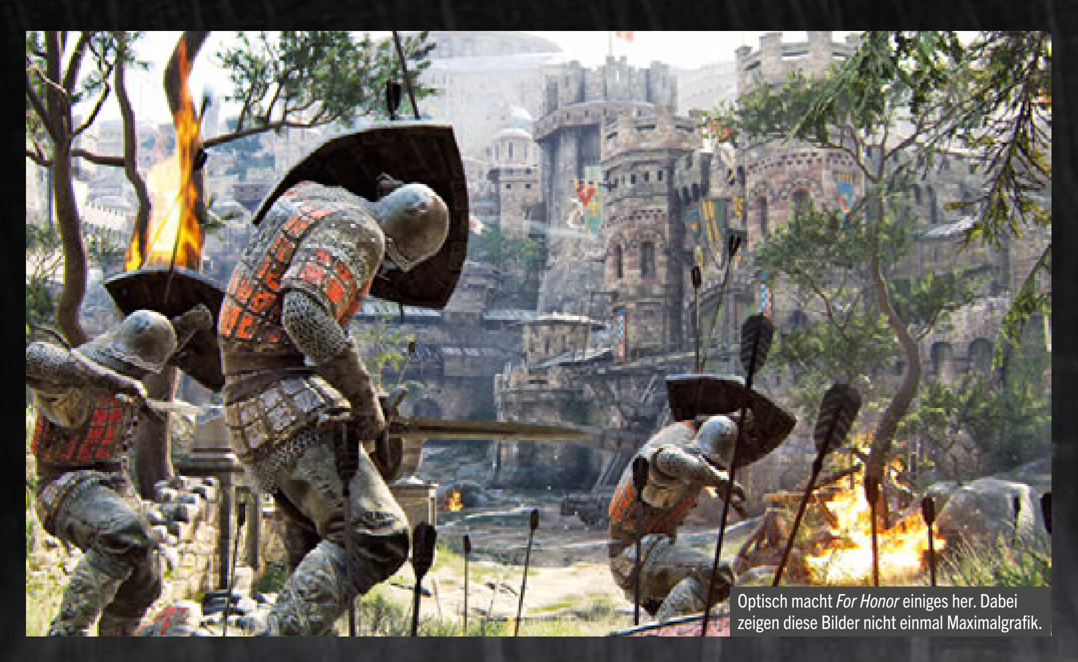
**Zwischen Hammer und Amboss**

Trotz prinzipiell gleicher Engine-Abstammung hat *For Honor* tatsächlich weniger mit der Technik der Open-World-Assassinen-Abenteuer gemein als vielmehr mit dem Taktik-Shooter *Rainbow Six: Siege*, welcher ebenfalls auf die Anvil Engine setzt. Der Grafikmotor in *For Honor* hat einen anderen Fokus erhalten als jene in den neueren Teilen der *Assassin's Creed*-Reihe, es handelt sich um zwei verschiedene Entwicklungszweige (Fachbezeichnung: Branches). Nehmen wir die Art der Spiele einmal genauer unter die Lupe, zeigt sich, dass diese Art der Entwicklung einen recht offensichtlichen Sinn ergibt: Die *Assassin's Creed*-Reihe setzt auf große und dynamische Open-World-Szenarien, während sowohl *Rainbow Six: Siege* als auch *For Honor* prinzipiell eher auf Multiplayer-Arena-Konzepte und kleine, feste Umgebungen setzen, in welchen die Präzision und ein hoher Detailgrad in geringer Entfernung eine größere Rolle einnimmt. Große, offene Areale, in denen sich der Spieler frei bewegen und unzählige Aufgaben erfüllen kann, sind hingegen nicht gefragt. Dabei bleiben die einzelnen Engine-Zweige jedoch im Kern verwandt und Verbesserungen, die in jeweils einen Branch eingeflossen sind, können auch für den anderen verwendet werden. Auf der anderen Seite ergibt sich für die Entwickler die Möglichkeit, unterschiedliche Spielkonzepte umzusetzen und auf bereits vorhandene und vertraute Werkzeuge und Software-Umgebungen zurückzugreifen.

**Überzeugende Technik**

Wir hatten bereits mehrfach Gelegenheit, die PC-Version von *For Honor* ausführlich zu spielen und uns einen Eindruck von Technik und Performance zu verschaffen. Und dieser Eindruck ist sehr positiv: Die Optik der Mittelalter-Keilerei ist ansprechend, die Leistung im Verhältnis prima.

*For Honor* nutzt einen physikbasierten Renderansatz, was bedeutet, dass sich Materialien physikalisch korrekt verhalten. Bei (virtuellem) Lichteinfall wird auf der Grundlage realer Daten simu-



Optisch macht *For Honor* einiges her. Dabei zeigen diese Bilder nicht einmal Maximalgrafik.


Die Figuren erhielten bei der Entwicklung offensichtlich besonders viel Zuwendung.

Aber auch der Detailgrad der Levels, deren Ausleuchtung, Texturen und Effekte können überzeugen.

liert, wie sich virtuelle Photonen beim Auftreffen auf Objekte verhalten. Metall glänzt, Stein streut diffus, Leder absorbiert eintreffendes Licht zum Teil und wirkt daher stumpf – ganz wie in der Realität. Zudem kommen Annäherungen bei Verschattung (Umgebungsverdeckung) und Lichtwechselwirkung (globaler Beleuchtung) zum Einsatz. Die Levelarchitektur, Figuren, deren Bekleidung und Bewaffnung wirken daher sehr glaubhaft auf das menschliche Auge, unabhängig davon, welches Beleuchtungsszenario vorliegt.

Einen besonderen Stellenwert nehmen in *For Honor* die sich beständig im Blickfeld befindlichen Figuren ein. Diese überzeugen mit einem sehr hohen Detailgrad und schicker Texturierung. Dank deren modularem Aufbau können Teile der Modelle einfach getauscht, Bekleidung und Accessoires gewechselt werden. Mit freischaltbaren Extras können die betreffenden Spielfiguren somit umfangreich den eigenen Vorstellungen nach individualisiert werden. Um den Keilereien Glaubwürdigkeit, den Waffen beim Schwingen die nötige Wucht und den unterschiedlichen Klassen eine jeweils typische eigene Agilität zu verleihen, wurde für die Kämpfer außerdem ein neues Animationssystem Integriert, welches nicht nur auf eine Vielzahl von Motion-Capturing-Aufnahmen setzt, sondern auch auf eine Motion-Matching-Technologie und so mehrere Animationen überblenden kann. Die Figuren bewegen sich daher sehr geschmeidig und ohne sichtbare Übergänge zwischen einzelnen Animationen durch die Arenen oder greifen aus dem vollen Lauf ohne Stocker oder Unterbrechungen nach einer Leiter, erfassen mit Händen und Füßen präzise die Sprossen und richten sich am Ende der Leiter wieder geschmeidig auf.

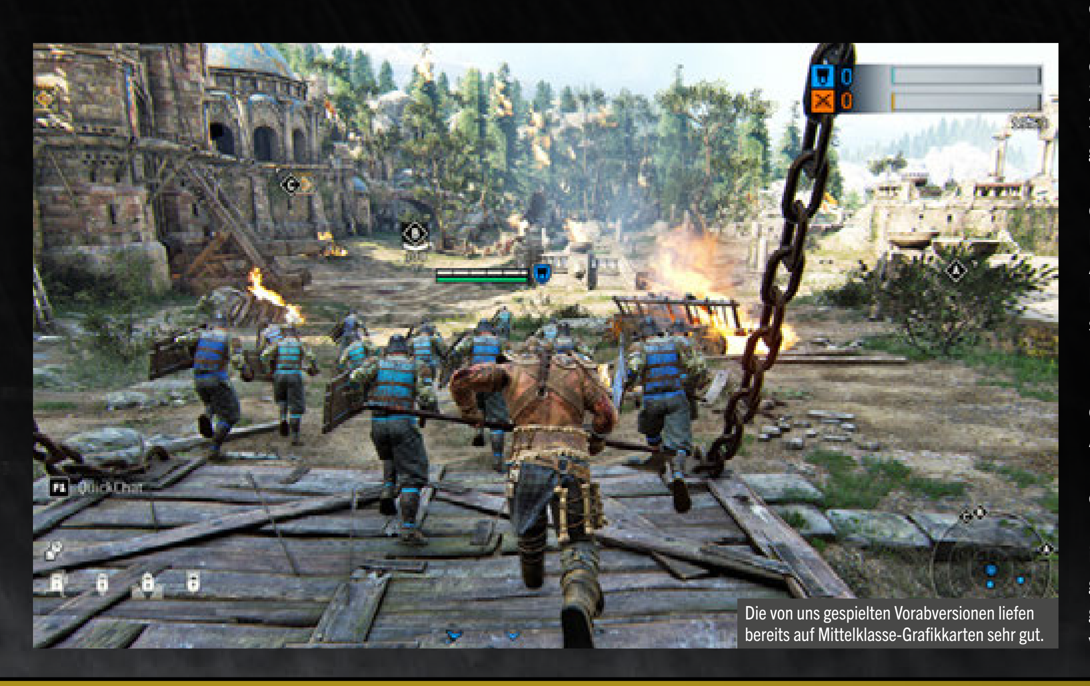
Dank der aufwendigen Gestaltung und den sehr ansehnlichen Animationen der Spielfiguren wirken die ruppigen Kämpfe sowohl glaubhaft als auch unterhaltsam, die schicke, detaillierte Levelgestaltung, hübsche Beleuchtung und nette Effekte runden das stimmige Gesamtbild ab. Doch damit nicht genug, der PC erhält durch die Arbeit von Blue Byte eine ganze Reihe von technischen Extras, zudem geben die Entwickler PC-Spielern mit umfangreichen Optionen vielfältige Möglichkeiten, um Spieleoberfläche, Grafik und Performance den eigenen Wünschen anzupassen – prima, Individualität ist schließlich auf dem PC besonders gefragt.

**Extra-Features für PC-Spieler**

Die PC-Version von *For Honor* ist kein einfacher Port der Konsolen-Fassungen, sondern bietet auf unserer Lieblingsplattform nicht nur eine schärfere, detailliertere Optik, sondern auch eine Reihe neuer Effekte, darunter etwa schicke Screen-Space-Reflections. Zudem wird *For Honor* durch Nvidias Gameworks veredelt, wobei zum Zeitpunkt dieses Artikels noch nicht offiziell war, welche Effekte aus dem Gameworks-Programm *For Honor* unterstützen wird. Die Bilder dieses Artikels entstanden noch ohne die optischen Zusatzschmankerl, zeigen also noch nicht die maximal mögliche PC-Pracht. Wir rechnen zumindest mit HBAO+, hübscheren PCSS- und eventuell den Nvidia-exklusiven HTFS-Schatten. Nvidias temporale Kantenglättung TXAA entfällt indes wahrscheinlich, denn *For Honor* nutzt eine eigene Variante. Zudem kann auf Wunsch Supersampling zugeschaltet werden, das Bild also intern in einer höheren Auflösung berechnet werden, sollte die Leistung dafür vorhanden sein.

Umgekehrt kann das Bild jedoch auch intern mit einer niedrigeren Pixeldichte auf die native Auflösung hochskaliert werden, beispielsweise, wenn ihr ein Ultra-HD-Display besitzt, aber nicht genügend Grafikkartenleistung, um dieses adäquat zu befeuern. Nutzt ihr das spielinterne Upscaling, berechnet die Engine das Bild in einer etwas niedrigeren Auflösung und skaliert es dann in diesem Beispiel auf Ultra HD. Dies verhindert das häufig sehr unschöne Scaling durch das Display, sieht qualitativ also besser aus, als würdet ihr einfach eine niedrigere Auflösung wählen. Zudem werden HUD-Elemente und Schriften in nativer Auflösung angezeigt, behalten also ihre Schärfe.

Außerdem – und dies ist auf dem PC noch eine Besonderheit – bietet *For Honor* eine dynamische Auflösungsskalierung an. Bislang kommt die clevere Technik hauptsächlich bei den Konsolen zum Einsatz: Je nach Last reduziert die Engine automatisch und während des Spielens kaum merklich die Auflösung, um im Gegenzug die Bildraten stabil zu halten. Dies ist eine sehr effiziente Methode, um Leistung zu sparen, denn sie greift immer nur dann ein, wenn nicht genügend Performance zur Verfügung steht und zeigt ansonsten die volle Pracht. ❑


Die von uns gespielten Vorabversionen liefen bereits auf Mittelklasse-Grafikkarten sehr gut.

## GRAFIKVERGLEICH – MINIMALE DETAILS

**Dank guter technischer Basis macht *For Honor* selbst mit niedrigen Details noch eine gute Figur. Zudem dürften sich die Anforderungen in Grenzen halten.**

Zwar wirkt das Bild aufgrund der fehlenden Vegetation und Zierobjekte etwas karg und wegen der weniger überzeugenden Verschattung ein wenig flach, außerdem dürfte Pop-up unschön auf sich aufmerksam machen, zudem fehlt natürlich ein Teil der Effekte. Aber auf der Habenseite sehen die Texturen noch immer ordentlich aus, die Figuren bewahren ihren hohen Detailgrad und auch die Ausleuchtung der Levels wirkt noch immer überzeugend. Der Detailverzicht dürfte jedoch auch viel Leistung bringen; falls eure Grafikkarte noch immer zu langsam ist, könnt ihr außerdem die dynamische Auflösungsskalierung von *For Honor* nutzen. In diesem Fall reduziert die Engine genau wie auf den Konsolen die zu berechnende Pixeldichte bei anspruchsvollen Szenen, um die Bildraten zu halten. Wir gehen davon aus, dass ihr so bereits mit einer Einsteiger-Grafikkarte flüssig spielen könnt.



## GRAFIKVERGLEICH – MITTLERE DETAILS

**Die mittlere Detailstufe dürfte in etwa der Optik auf den Konsolen entsprechen. Anders als bei den niedrigen Einstellungen müsst ihr kaum Abstriche machen.**

Mit mittleren Details sind alle wichtigen grafischen Elemente vorhanden, das Auge stört sich weder an undeutlichen Schatten noch an durch mangelnde Vegetation karg wirkenden Flächen. Optische Schmankerl wie Reflexionen fehlen allerdings. Dafür ist nun auch die temporale Kantenglättung aktiv und reduziert die Treppchenbildung an Polygonkanten sowie lästiges Shaderflimmern. Auch den nun höher aufgelösten Texturen kommt das Antialiasing zugute, feine Details wie die Ringe der Kettenrüstung oder die Nadeln der Bäume im Hintergrund werden ebenfalls erfasst.

Nach unseren Performance-Eindrücken der Alpha-Versionen seid ihr für Full HD und mittlere Einstellungen mit einer flotten Mittelklasse-Grafikkarte der letzten Generation wie beispielsweise einer GTX 960 oder R9 380X auf der sicheren Seite.



## GRAFIKVERGLEICH – „EXTREME" DETAILS

**Das „Extreme"-Setting zeichnet sich durch nochmals deutlich höher aufgelöste Schatten und optische Extras wie Echtzeitreflexionen aus.**

Mit den höchsten Voreinstellungen werden zusätzliche Details ergänzt, die Schatten deutlich schärfer dargestellt und Screen-Space-Reflections auf spiegelnden Oberflächen wie der Pfütze links hinzugefügt. Es handelt sich bei dieser Detailstufe jedoch noch nicht um die maximale optische Pracht, denn augenscheinlich fehlt noch Eyecandy durch Nvidias Gameworks-Effekte, zu denen noch keine offiziellen Informationen vorliegen. Wir tippen aber zumindest auf einen Support der Umgebungsverdeckung HBAO+ sowie den schicken, aber auch sehr teuren PCSS- und vielleicht außerdem den Nvidia-exklusiven HFTS-Schatten. Zudem unterstützt *For Honor* optional Supersampling. Für „Extreme"-Details bei 1080p ohne anspruchsvolle Nvidia-Effekte solltet ihr unserer Einschätzung nach eine aktuelle Mittelklasse-Grafikkarte verbaut haben, beispielsweise eine GTX 1060 oder RX 480.



## UBISOFTS SPIELE-ENGINES UND DEREN ABSTAMMUNG

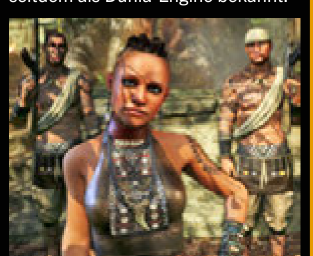
### ANVIL
### ASSASSIN'S CREED 2

Das erste *Assassin's Creed* war ein wirkliches Technikfest. Und die Anvil-Engine machte auch im spielerisch deutlich besseren zweiten Teil eine tolle Figur und zeichnete große, lebendige Open-World-Szenarien auf die Bildschirme verzückter Spieler.



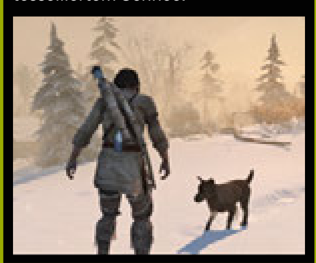
### DUNIA
### FAR CRY 3

Mit der *Far Cry*-Marke übernahm Ubisoft auch die zugrundeliegende Cry Engine. Diese wurde für Teil 2 und 3 modernisiert, bekam einen stärkeren Open-World-Fokus sowie neue schicke Grafikeffekte und ist seitdem als Dunia-Engine bekannt.



### ANVIL NEXT
### ASSASSIN'S CREED 3

Next wie „Next-Gen“ – Denn mit Anvil Next machte die Engine den ersten größeren Entwicklungssprung. Sie wurde stark überarbeitet und bot Spielern Features wie Schiffsfahrten sowie topaktuelle DX-11-Grafik samt tesselliertem Schnee.

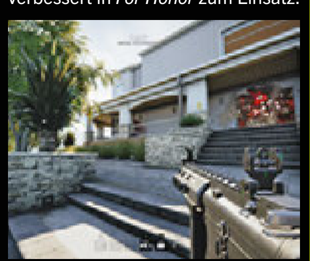


### DISRUPT
### WATCH DOGS 2

Das erste *Watch Dogs* war eventuell wie *AC: Unity* optisch etwas zu ambitioniert: Der erste Teil war technisch durchwachsen. Jedoch ist die Disrupt-Engine ein potenter Grafikmotor und konnte modernisiert mit dem schicken *Watch Dogs 2* überzeugen.

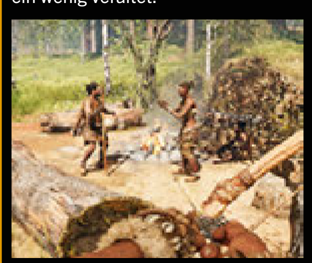
### ANVIL NEXT
### RAINBOW SIX SIEGE

Abgeleitet von *Assassin's Creed* entwickelte Ubisoft eine weitere Engine-Version des Anvil-Next-Grafikmotors. Dieser setzt einen anderen technischen Fokus und kommt bei *Rainbow Six: Siege* und nochmals verbessert in *For Honor* zum Einsatz.



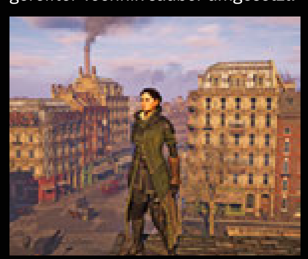
### DUNIA 2
### FAR CRY: PRIMAL

Ab dem vierten Teil der *Far Cry*-Reihe nannte sich die Engine Dunia 2. Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger werden insbesondere bei Beleuchtung und Effekten sichtbar. Mittlerweile wirkt die Technik jedoch ein wenig veraltet.



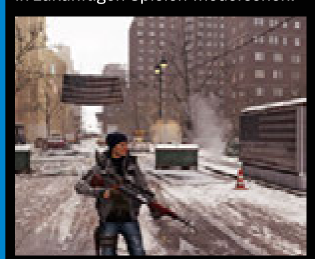
### ANVIL NEXT 2.0
### AC: SYNDICATE

*Unity* leitete die aktuelle Generation der Anvil-Engine ein. In *Unity* sorgte die optische Opulenz für staunende Spieleraugen, technische Macken jedoch auch für eine Menge Ärger. Der Nachfolger *Syndicate* wurde mit gereifter Technik sauber umgesetzt.



### SNOWDROP
### THE DIVISION

Snowdrop ist aktuell wohl die modernste Ubisoft-Engine. Zum Einsatz kommt sie in *The Division.* Dort zeigt sie beeindruckende grafische und leistungstechnische Fähigkeiten. Wahrscheinlich werden wir Snowdrop in zukünftigen Spielen wiedersehen.



# Blue Byte

## Wie *Die Siedler* erwachsen wurden

**Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Matti Sandqvist

**Wuseln, menscheln und auf die eigene Stärke vertrauen: Wir blicken auf die bewegte Geschichte von Blue Byte zurück.**

Die deutsche Entwicklerszene steht vor einem Umbruch: Goodgame Studios entließ bereits im August 2016 mehrere hundert Mitarbeiter, auch die Adventure-Experten von Daedalic Entertainment mussten Stellen streichen. Und Crytek geht es laut neuesten Gerüchten offenbar so schlecht, dass das Unternehmen seinen Angestellten monatelang keine Gehälter zahlen konnte. Kurzum: Der Markt scheint gesättigt, der Free2Play-Boom ist gestoppt. Doch während andere Studios in Hektik verfallen, zieht Blue Byte aus den Veränderungen leise Konsequenzen. Geradezu stoisch geht das vor über 28 Jahren gegründete Unternehmen seinen Weg und setzt vor allem auf zwei Dinge: seine starken Marken *Die Siedler* und *Anno* sowie seine Expertise im PC-Bereich. Doch dieses Wissen kommt nicht von ungefähr, sondern entspringt einer langen, teils steinigen Vergangenheit.

### Gründung unterm Dach

Die Gründung von Blue Byte war das Ergebnis unglücklicher Umstände und unternehmerischen Wahnsinns. Rainbow Arts gehörte zu den erfolgreichsten Software-Entwicklern der Achtziger- und frühen Neunzigerjahre. Die zunächst in Gütersloh ansässige Spieleschmiede war unter anderem für Titel wie *Mad TV* oder die *Turrican*-Serie verantwortlich. Doch das schnelle Wachstum forderte seinen Tribut – es fehlte die kreative Ausrichtung und eine funktionierende Führung.

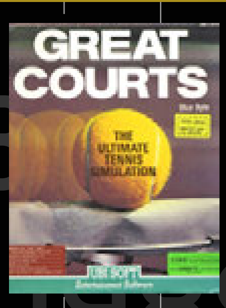
Der einstige Mitarbeiter Thomas Hertzler schildert die damalige Situation gegenüber dem britischen Retro-Blog Arcadeattack: „Rainbow Arts rückte damals näher an seinen Publisher Rushware heran und wechselte im Zuge dessen nach Düsseldorf." Laut Hertzler hatte Rainbow Arts über 20 Mitarbeiter und so begann im Sommer 1988 ein kleiner Exodus. „Ich hatte zwar eine konkrete Position im Unternehmen, doch die Entscheidungen wurden woanders getroffen",

### DIE MEILENSTEINE DER BLUE-BYTE-HISTORIE




**1988**
Gründung des Unternehmens

**1989**
Great Courts / Pro Tennis Tour
SPORT







**1991**
Battle Isle
RUNDENSTRATEGIE

**1992**
Historyline 1914 – 1918
RUNDENSTRATEGIE





*Die Siedler* begründete 1993 den Wusel-Hype. Der Erfolg war so groß, dass im Folgejahr eine Blue-Byte-Niederlassung im englischen Northampton eingerichtet werden musste.

sagt Hertzler. „Also kündigte ich und arbeitete für einige Wochen als Programmierer weiter.“ Doch wirklich befriedigend war das nicht. Gemeinsam mit Lothar Schmitt beschloss er daher, sich auf eigene Beine zu stellen – die Geburtsstunde von Blue Byte.

Mit einem von seinen Eltern geliehenen Startkapital von 10.000 D-Mark und einem Dachgeschossbüro direkt über seiner eigenen Wohnung beginnen Hertzler und Schmitt in Mülheim an der Ruhr ihre Laufbahn. Heute denkt er liebevoll an diese Zeit zurück: „Freunde und Kollegen haben mich für verrückt erklärt, weil ich meine Karriere für Videospiele riskiere. Umso besser hat es sich dann angefühlt, als sich die ersten Erfolge einstellten.“ Diese kommen 1991 in Form des Rundenstrategie-Krachers *Battle Isle* und 1993 durch das legendäre Aufbauspiel *Die Siedler.*

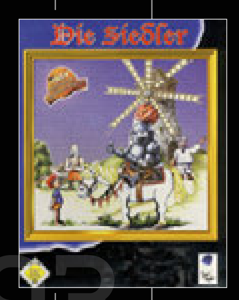
**Aufstieg und Fall**

Durch den Erfolg von *Die Siedler* beflügelt, expandiert Blue Byte in der Folgezeit: Noch 1994 eröffnet das Unternehmen eine Niederlassung in Northampton, England; ein Jahr später folgt ein Ableger im US-amerikanischen Schaumburg, Illinois. Der Plan hinter den Zweigstellen: Blue Byte soll nicht nur in Deutschland, sondern auch in England und den USA Fuß fassen. Und auch wenn die Mannschaft weiterhin klein ist, so liefert Blue Byte 1995 *Battle Isle 3* und 1996 *Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici* ab. Der zweite Teil des Aufbauspiels etabliert Blue Byte endgültig als wichtigen Player in der deutschen Entwicklerlandschaft.

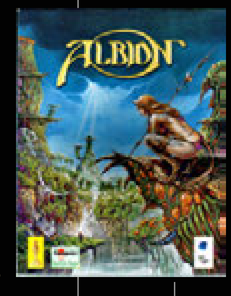
Doch auf den schnellen Aufstieg folgt die Talfahrt: Das von Massive Entertainment entwickelte und von Blue Byte vertriebene Unterwasser-Abenteuer *Schleichfahrt* (1996) floppt ebenso wie *Incubation: Battle Isle Phase Vier* (1997), ein aus heutiger Sicht an *XCOM* erinnernder 3D-Ableger der *Battle Isle*-Serie. In beide Titel setzt man damals große Hoffnungen, wird jedoch bitter enttäuscht. Gleiches gilt für das Online-Strategiespiel *Shadowpact*, für das eigens in den USA das in Austin, Texas beheimatete Entwicklerstudio Murder of Crows gegründet wird.

Gegenüber dem Branchenmagazin Gamesmarkt erklärt Thomas Hertzler im Oktober 1999: „*Shadowpact*, an dem unser US-Studio gearbeitet hatte, war und ist hier eine neue Möglichkeit. Es sollte das große Produkt für das Jahr 1999 werden. Aber es war zu revolutionär, um vom breiten Publikum verstanden zu werden.“ Lange Rede, kurzer Sinn: *Shadowpact* erblickt nie das Licht der Welt, wird erst auf Eis gelegt und später ganz eingestampft. Als Konsequenz aus einer ganzen Reihe von Misserfolgen verlassen immer mehr Mitarbeiter das Unternehmen. Unter


Neben Die Siedler gehörte die *Battle Isle*-Serie zu den für Blue Byte wichtigsten Reihen im Aufgebot. Legendär: Im Splitscreen-Modus gegen die Freunde am Amiga taktieren.




**1993**
Die Siedler
AUFBAUSTRATEGIE




**1995**
Albion
ROLLENSPIEL

**1995**
Gründung von Related Designs







**1996**
Schleichfahrt
U-BOOT-SIMULATION

ihnen auch Thomas Friedmann, einer der Urväter von *Die Siedler*. Er gründet wenig später Funatics und ist für die 2006 veröffentlichte Neuauflage *Die Siedler 2: Die nächste Generation* mitverantwortlich.

Doch selbst in Krisenzeiten beweist Blue Byte ein Gespür für neue Ideen. Zur damaligen Zeit kommt die flächendeckende Verbreitung von Online-Zugängen auf. Mit *Game, Net & Match*, dem dritten Teil der Tennisspiel-Reihe *Great Courts*, veröffentlicht man bereits 1998 einen Sport-Titel mit kompetitivem Online-Turniermodus. Darüber hinaus investiert Blue Byte drei Millionen D-Mark in die Entwicklung neuer Online-Projekte. So geht zunächst der Onlineshop „Blue Byte Direct" in den USA an den Start, darauf folgt der „Blue Byte Game Channel".



Das Tennisspiel *Great Courts* verkaufte sich über eine halbe Million Mal. Der dritte Teil *Game, Net & Match* setzte bereits 1998 auf umfangreiche Online-Optionen.



**Die Ubisoft-Siedler**

Kurz vor der Veröffentlichung von *Die Siedler 4* ist dann aber Schluss mit dem Ruhrgebietsidyll: Der französische Publisher Ubisoft kauft Blue Byte im Februar 2001 für rund 26 Millionen D-Mark und ist vor allem an der Marke *Die Siedler* interessiert. Nur einen Monat nach der Übernahme tritt auch Benedikt Grindel seinen Dienst bei Blue Byte an. Im Gespräch mit PC Games rekapituliert der heutige Studio Manager von Blue Byte die damalige Situation. „Man merkte, dass die Mitarbeiter von dem plötzlichen Verkauf geschockt waren", sagt Grindel. „Deshalb musste ich mit viel Empathie und Feingefühl herangehen. Grundsätzlich gab es zwei große inhaltliche Fragen: Kann man noch ein normales 2D-Strategiespiel machen oder muss es 3D sein? Und wo geht *Die Siedler* hin?"

Die größte Herausforderung besteht für Grindel und seine Vorgesetzte Odile Limpach darin, ein neues, schlagkräftiges Team aufzubauen, ohne den laufenden Betrieb zu vernachlässigen. *Die Siedler 4* beispielsweise erfreute sich seinerzeit zwar bei den Spielern großer Beliebtheit, krankte aber an vielen Programmfehlern, die erst mit Patches und den folgenden Add-ons ausgebügelt werden konnten.

Wie unorthodox Blue Byte damals noch war, zeigte sich nicht allein in den Strukturen, sondern sogar in den Büros, in denen 2004 *Die Siedler: Das Erbe der Könige* entstand. „Das Spiel hängt für mich stark mit dem alten Bürogebäude in Mülheim an der Ruhr zusammen. Dieses abgefahrene alte Möbelhaus, in dem wir erst mal Räume leer geräumt haben, um arbeiten zu können", erinnert sich der heute 47-jährige Grindel. Es seien besondere Zeiten gewesen. „Die Abende endeten gerne mal im Irish Pub in der Nähe, wo die Mannschaft mit ihrem amerikanischen Consultant zusammen irische Rebel Songs sang", so Grindel.

**Erneuter Zuwachs**

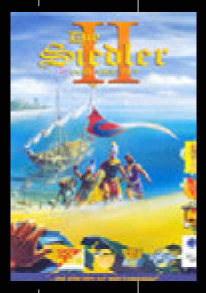
In den Folgejahren setzen Ubisoft und Blue Byte vor allem auf *Die Siedler*. 2006 bringt Partner Funatics die



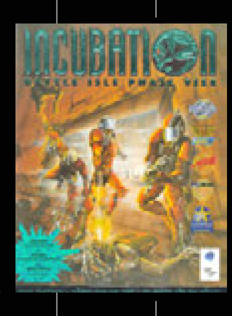
Heute ziehen sich Ubisoft und Blue Byte aufgrund des steigenden Konkurrenzdrucks langsam aus dem Free2Play-Geschäft zurück. Neuentwicklungen gibt es nicht mehr, lediglich erfolgreiche Titel wie *Die Siedler Online* werden weiterhin gepflegt.



Der Kopierschutz von *Die Siedler 7* erforderte eine Internet-Verbindung. Durch Server-Überlastungen war das Spiel in der Phase nach dem Release kaum benutzbar.



**1996**
Die Siedler 2:
Veni, Vidi, Vici
AUFBAUSTRATEGIE



**1997**
Battle Isle:
Incubation
RUNDENSTRATEGIE



**1998**
Die Siedler 3
AUFBAUSTRATEGIE



**2001**
Die Siedler 4
AUFBAUSTRATEGIE

## DIESE BLUE-BYTE-SPIELE SIND NIE ERSCHIENEN

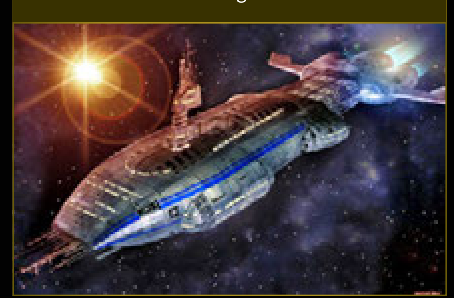
### SHADOWPACT

Zur falschen Zeit am falschen Ort: Das Online-Strategiespiel *Shadowpact* hätte 2000 vom US-Studio Murder of Crows im Auftrag von Blue Byte entwickelt werden sollen. Unglücklicherweise fiel der Titel mitten in die chaotischste Phase der Firmengeschichte. *Shadowpact* ist nie erschienen und bis auf wenige Screenshots gibt es bis heute kaum Informationen zu dem Titel.



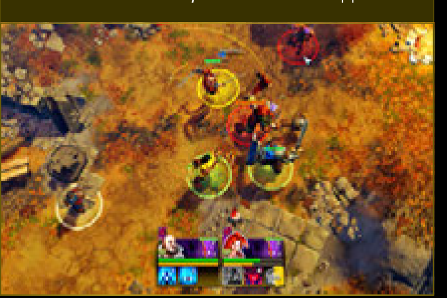

### BATTLE ISLE: DARK SPACE

*Battle Isle: Dark Space* hätte beinahe das gleiche Schicksal wie *Shadowpact* ereilt. Ursprünglich wollte Blue Byte mit dem MMO-Strategiespiel die traditionsreiche Rundenstrategiespiel-Reihe sinnvoll erweitern. Als Ubisoft Blue Byte übernahm, fiel *Battle Isle: Dark Space* aber durch die Qualitätskontrolle. Das Spiel passte laut Ansicht der neuen Besitzer nicht zur *Battle Isle*-Serie und wurde infolgedessen eingestellt. Entwickler Palestar zeigte sich aber kreativ: *Dark Space* erschien schließlich Ende 2001 ohne den Beinamen „Battle Isle", erzielte allerdings keine nennenswerten Erfolge.



### DIE SIEDLER: KÖNIGREICHE VON ANTERIA

Blue Byte und Ubisoft kündigten *Die Siedler: Königreiche von Anteria* im Juni 2014 an. Die gewagte Free2Play-Mischung aus Aufbau- und Rollenspiel erhielt aber nicht das erhoffte, positive Feedback. Nach einer enttäuschenden Betaphase wurde es leise um den Titel. Fast zwei Jahre später tauchte das Spiel in abgewandelter Form wieder auf: *Die Siedler* verschwand aus dem Titel, aus *Königreiche von Anteria* wurde *Champions of Anteria*. Und statt eines Free2Play-Modells setzten Ubisoft und Blue Byte auf einen Sparpreis von 30 Euro. Geholfen hat es leider nicht – *Champions of Anteria* floppte.



bereits erwähnte Neuauflage *Die Siedler 2: Die nächste Generation* auf Kurs, 2007 folgt der offizielle sechste Teil *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*. Mit ein wenig Abstand betrachtet, sieht Grindel den immerhin mit dem deutschen Entwicklerpreis 2007 ausgezeichneten Titel kritisch: „Wenn ich heute an *Die Siedler* 6 denke, dann gerate ich ins Grübeln. Wir haben so ein bisschen versucht, in Richtung *Anno* zu gehen, was allerdings noch vor der Akquisition von Sunflowers und den *Anno*-Rechten war. Das würde ich aus heutiger Sicht vermutlich nicht mehr so machen."

Nur ein Jahr nach dem Erscheinen von *Die Siedler* 6 schluckt Ubisoft Sunflowers und sichert sich so die *Anno*-Serie sowie 30 Prozent an dessen Entwicklerstudio Related Designs – dem heutigen Blue Byte Mainz. Mit diesen Neu-Akquisen ist auch frisches Blut vonnöten und so stößt 2007 Christopher Schmitz hinzu, der in den folgenden beinahe acht Jahren die *Anno*-Reihe betreut und eines der bekanntesten Gesichter der Firma werden soll. Seinen Weg zu Ubisoft und Blue Byte beschreibt Schmitz im Gespräch eher nüchtern. Er ist nämlich einfach von einem Headhunter abgeworben worden. „Als ich dazu kam, waren sie gerade dabei, *Die Siedler* 6 mit einem winzigen Team fertig zu machen. Während meiner Dienstzeit ist die Entwicklungsabteilung von 25 auf über 300 Mitarbeiter gewachsen", bringt Schmitz die Entwicklung des Unternehmens auf den Punkt.

Ubisoft und Blue Byte starteten von 2010 bis 2013 eine große Free2Play-Offensive. Auch Nischen-Titel wie *Silent Hunter Online* oder *Panzer General Online* wurden in das Bezahlmodell gepresst.

Die zusätzliche Manpower ist dringend notwendig. Schließlich wollen Ubisoft und Blue Byte größer werden und in neue Geschäftsbereiche einsteigen. „Wenig später ging es mit Free2Play los. Ich erinnere mich noch gut an einen Vortrag auf der Entwicklerkonferenz Quo Vadis, in dem sinngemäß gesagt wurde, dass Ubisoft von Free2Play keine Ahnung hätte", sagt Schmitz. „Das sah meine Chefin Odile Limpach als Grund, klare Kante zu zeigen." Benedikt Grindel konzipiert daraufhin ein Facebook-Spiel, Christopher Schmitz ein Browser-Game, das wir heute als *Die Siedler Online* kennen. In der Anfangsphase besteht das Team aus lediglich drei Leuten: einem externen Programmierer, einem externen Game-Designer und Schmitz selbst.

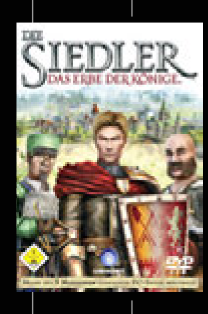
**Dieses verdammte Internet**

Christopher Schmitz betreut das Free2Play-Projekt das erste halbe




**2001**
Übernahme durch Ubisoft

**2004**
Die Siedler: Das Erbe der Könige
AUFBAUSTRATEGIE







**2007**
Die Siedler 2: Die nächste Generation
AUFBAUSTRATEGIE

**2008**
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
AUFBAUSTRATEGIE



## INTERVIEW MIT **BENEDIKT GRINDEL, STUDIO MANAGER VON BLUE BYTE**

# „Uns fehlen mehr große Leuchtturmunternehmen"

**Nur einen Monat nach der Übernahme durch Ubisoft stieß Benedikt Grindel zu Blue Byte hinzu. Inzwischen ist der ehemalige Fremdenführer und Hobby-Zauberer Studio Manager und verantwortlich für die Ausrichtung des Unternehmens.**

**PC Games:** Blue Byte kündigte zuletzt an, den Fokus zunehmend auf PC-Portierungen zu setzen und die Free2Play-Sparte langsam hinter sich zu lassen. Wie geht es mit Blue Byte weiter?
**Benedikt Grindel:** In Zukunft konzentrieren wir uns auf zwei Dinge: Zum einen auf unsere alten, erfolgreichen Marken *Die Siedler* und *Anno*. Für diese sehen wir auch in Zukunft einen Markt. Dann spielen wir aber unsere Stärken – wie unser Know-how in der PC-Entwicklung und Live-Operations – innerhalb von Ubisoft aus. Wir haben einfach gute und erfahrene Entwickler. Wir arbeiten jetzt beispielsweise an *Rainbow Six: Siege* mit oder machen für *For Honor* die PC-Version. Das wird ein großer Schwerpunkt, auf dem wir in Zukunft innerhalb des Ubisoft-Portfolios weiter aufbauen werden. Ebenso werden wir an der Zukunft der PC-Service-Plattform von Ubisoft mitarbeiten. All dies ist bei Ubisoft ein wichtiges Thema und ist auch für den Entwicklerstandort Deutschland wichtig. Wenn du an *Rainbow Six* mitarbeiten möchtest, dann kannst du nach Montreal ziehen oder eben für Blue Byte in Düsseldorf oder Mainz arbeiten. Das bedeutet jedoch nicht, dass wir jetzt nur noch PC-Spiele portieren. Wir wollen Spiele ganz speziell für den PC anpassen und nicht einfach nur lieblos von Konsole rüberbringen. Wir wollen aber auch an den großen Titeln mitwirken.

**PC Games:** Wie arbeiten eure beiden Studios in Mainz und Düsseldorf zusammen? Wie passen sie in das weltweite Ubisoft-Gefüge?
**Benedikt Grindel:** Unsere Organisation ist sehr produktbezogen. Wir arbeiten in Projektteams, und dann so autark wie möglich. Die Teams sollen sich möglichst autonom einbringen. Der Standort spielt keine große Rolle. In Mainz ist natürlich viel gewachsen über die Jahre. Die Kollegen besitzen eine eigene Identität und eine eigene Philosophie. Das fördern wir natürlich. Ich selbst bin alle zwei Wochen in Mainz. Trotzdem ist der Standort weniger wichtig als das Projekt an sich. Der *Rainbow Six*-Producer aus Montreal arbeitet also mit dem *Rainbow Six*-Producer hier zusammen.

**PC Games:** Zuletzt machten schlechte Nachrichten über Entlassungen bei deutschen Entwicklerstudios wie Daedalic Entertainment die Runde. Wie siehst du den Entwicklerstandort Deutschland?
**Benedikt Grindel:** Im Bereich der Browser- und Free2Play-Spiele sehe ich die aktuellen Geschehnisse als Konsequenz aus dem jahrelangen extremen Wachstum. Du hast über lange Zeit eine Cashcow und irgendwann muss man sich konsolidieren. In Deutschland fällt es vielleicht deshalb auf, weil es viele große Entwickler für diese Art von Spielen sind. Dass man nicht immer wachsen kann, sollte auch klar sein. Solche Rückschläge gehören aber auch dazu. Ich glaube schon, dass es für PC-Entwickler derzeit nicht leicht ist. Die Distributionsplattformen – allen voran Steam – werden mit neuen Spielen überflutet. Das Thema „Games as a Service" kommt immer stärker auf. Aber ich glaube, die Erfahrungen aus dem Free2Play-Bereich kommen den Entwicklern zugute und in Deutschland sind wir inzwischen auch bei der Ausbildung viel besser aufgestellt als noch vor ein paar Jahren.

**PC Games:** Wo siehst du die größten Probleme?
**Benedikt Grindel:** Uns fehlen mehr große Leuchtturmunternehmen. Wir müssen aufpassen, dass wir in Deutschland bessere Bedingungen schaffen, damit wir mit anderen Ländern langfristig mithalten können.


Der Meister der *Siedler*: Benedikt Grindel, Studio Manager von Blue Byte.

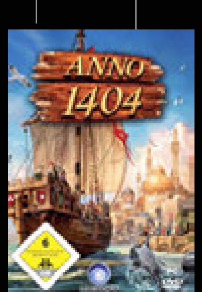
Jahr und erlebt auch den verhängnisvollen Start von *Die Siedler Online* mit. Das Team will die Fertigstellung des Projekts gebührend in der Düsseldorfer Altstadt feiern, „doch kaum stand die erste Runde auf dem Tisch, erhielten wir eine Nachricht, auf Fehlersuche zu gehen." So wird aus *Die Siedler Online* ganz schnell „Die Siedler Offline". Es dauert eine Woche, bis der Fehler gefunden ist.

Überhaupt hat Blue Byte 2010 mit Online-Problemen zu kämpfen. Nur wenige Monate zuvor stolpert die andere große Marke mit *Die Siedler 7* über ihren Online-DRM-Kopierschutz. Für Benedikt Grindel ist dies bis heute einer seiner größten Höhe- und Tiefpunkte bei Blue Byte. „*Die Siedler 7* erhielt im Vorfeld sehr gute Testwertungen. Und dann ist das Spiel aus Gründen, für die wir als Entwickler nichts konnten, in den ersten Wochen nahezu unspielbar. Das war nach dem Hoch der ersten Reviews ein Schlag in die Magengrube". *Die Siedler 7* ist bis heute der letzte Titel der Aufbaureihe. Die *Anno*-Serie wiederum wird 2015 mit *Anno 2205* fortgesetzt. Diese beiden Franchises bilden die Speerspitze des aktuellen Blue-Byte-Portfolios. Mit Studios in Düsseldorf und in Mainz arbeitet Blue Byte eng mit dem weltweit agierenden Ubisoft-Netzwerk zusammen.

### Eine schrecklich nette Familie?

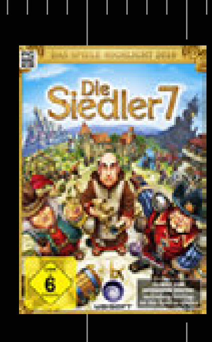
Obwohl die Firma mittlerweile über 300 Mitarbeiter beschäftigt, herrscht weiterhin eine familiäre Stimmung. Das spüren auch wir in den Gesprächen mit Studioleiter Benedikt Grindel und dem langjährigen Mitarbeiter Christopher Schmitz. „Natürlich schreibt es sich immer sehr leicht, dass Ubisoft und Blue Byte People Companys sind. Das ist bei uns aber nicht nur ein Spruch, sondern eine Tatsache – und es schließt Streit und heftige Diskussionen nicht aus", führt Grindel diesen Standpunkt aus. Bedeutet unter

2011




**2008**
Anno 1404
AUFBAUSTRATEGIE

**2010**
Die Siedler 7
AUFBAUSTRATEGIE







**2007**
Die Siedler Online
AUFBAUSTRATEGIE
IM BROWSER

**2011**
Anno 2070
AUFBAUSTRATEGIE
IM BROWSER



# „Ich wollte AAA machen!"

**Beinahe acht Jahre arbeitete Christopher Schmitz bei Blue Byte. Er betreute die *Anno*-Serie und baute die Free2Play-Sparte auf. 2014 wechselte er zum französischen Spielestudio Quantic Dream (*Beyond: Two Souls, Heavy Rain*). Heute arbeitet Schmitz bei den *Hitman*-Machern IO Interactive in Kopenhagen, hat aber in seinem Herzen noch ein Fleckchen für Blue Byte frei.**

**PC Games:** Wieso bist du eigentlich nach acht Jahren gegangen?
**Christopher Schmitz:** Prinzipiell habe ich bereits ein Jahr vor meinem eigentlichen Abgang mit meiner Vorgesetzten gesprochen, dass ich gerne bei großen AAA-Produktionen mitarbeiten würde. Damals habe ich mich auch innerhalb von Ubisoft umgeschaut. Es gab unter anderem Gespräche mit Montreal oder den Headquarters in Paris. Und dann kam plötzlich Quantic Dream um die Ecke. Ich kannte ja auch Paris bereits, weil Quantic Dream seine Büros in der Nähe der Firmenzentrale von Ubisoft hat. Damals hatte ich das Gefühl, diesen Schritt gehen zu müssen, da ich ihn ansonsten wohl nie gewagt hätte.

**PC Games:** Du hast Blue Byte sehr oft nach außen repräsentiert. Wie fühlt es sich an, das Gesicht einer Firma zu sein?
**Christopher Schmitz:** Na ja, man wird oft im Zug erkannt. Ich wollte das gar nicht unbedingt. Wir haben daher häufig versucht, auch die Entwickler in den Mittelpunkt zu stellen. Aber die Leute haben sich oft an mich erinnert. Das hatte aber auch seine Schattenseiten, gerade wenn es um die Reaktionen aus dem Netz geht. Noch heute werde ich im Zusammenhang mit den Always-online-Schwierigkeiten damit zitiert, dass ich es für ein „Wohlfühl-Problem" halte. Meine Aufgabe bestand damals darin, die Ubisoft-Strategie nach außen zu kommunizieren. Man wollte damit einen Mehrwert und mehr Interaktion mit den Spielern schaffen. In ein paar Jahren werden wir den Begriff „offline" gar nicht mehr kennen. Dann wundern wir uns eher, wenn ein Gerät nicht mit dem Internet verbunden ist.

**PC Games:** Wie siehst du als Blue-Byte-Kenner den Kurswechsel des Unternehmens? Herrscht derzeit in Deutschland Endzeitstimmung bei den Spieleentwicklern?
**Christopher Schmitz:** Haha, das habe ich schon so häufig gehört. Ich glaube eher, der Markt konsolidiert sich langsam. Wenn du dir mal anschaust, wie viele Mitarbeiter bei den Free2Play-Anbietern angestellt sind und dabei teils nur ein Spiel betreuen – der Wettbewerbsdruck ist einfach enorm. Allein in Deutschland hast du vermutlich tausende Free2Play-Entwickler, aber nur wenige sogenannter AAA-Entwickler. Daher ist die Portierungs-Strategie sehr smart. Selbst wenn es mal kein *Anno* oder *Die Siedler* mehr geben sollte, so wird es stets eine Nachfrage für gute PC-Portierungen – auch innerhalb von Ubisoft – geben.



Christopher Schmitz, ehemals Entwicklungsleiter bei Blue Byte. Heute ist er Executive Producer für *Hitman* bei IO Interactive.

anderem: Die Mitarbeiter treffen sich gemeinsam nach der Arbeit, veranstalten Game Jams oder Brettspielabende.

Christopher Schmitz und Benedikt Grindel verbrachten selbst viele Stunden und Tage miteinander. Gemeinsam waren sie auf Pressetouren oder hielten auf Konferenzen Vorträge vor einem Fachpublikum. Diese Momente blieben Schmitz besonders im Gedächtnis. Bei der Ankündigung von *Anno 2070* etwa führt Blue Byte die Pressekollegen an der Nase herum. Erst zeigt man ein fiktives Anno-1305-Logo auf der Leinwand und wartet die Reaktionen ab. Als dann ein Walker durch das Bild stapft, ist die Überraschung umso größer.

Besagte gemeinsame Reisen schweißten Grindel und Schmitz zusammen. Nicht zuletzt, weil Ubisoft die beiden gerne in einem Doppelzimmer einquartierte. Schmitz schwärmt über die Zusammenarbeit mit seinem Kollegen in den höchsten Tönen, auch wenn Grindel schnarche „wie ein Stier". Zu den versteckten Talenten des *Siedler*-Chefs gehört unter anderem auch seine Bühnentauglichkeit, in seiner Freizeit tritt er als Zauberer auf. Im Job lässt er diese Seite allerdings nur selten durchscheinen. „Auf der letzten Weihnachtsfeier habe ich ein paar Kartentricks gezeigt. Es war auch ein Kollege da, der toll zaubern konnte. Da habe ich mich dazu hinreißen lassen, mitzumachen", sagt Grindel. Heute befindet sich Blue Byte auf einem Kurswechsel – weg von den Free2Play-Titeln, hin zu PC-Portierungen und der Weiterentwicklung seiner starken Marken *Die Siedler* und *Anno*. Wie diese neue Strategie aufgeht, wird sich erst in Zukunft zeigen. Fest steht jedoch, dass es bei Blue Byte nicht nur wuselt, sondern auch menschelt. Etwas, das auch Benedikt Grindel so sieht: „Computerspiele werden von Menschen gemacht – und nicht von Maschinen." ❑




**2012**
Anno Online
AUFBAUSTRATEGIE IM BROWSER

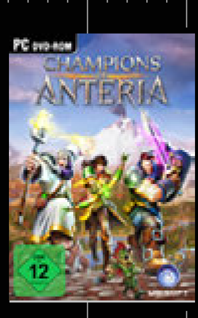
**2014**
Gründung von Blue Byte Mainz







**2015**
Anno 2205
AUFBAUSTRATEGIE




**2016**
Champions of Anteria
ACTION-STRATEGIE


Scharfschützengewehre sind natürlich nicht die einzigen Argumentverstärker – auch Explosiv-Waffen kommen zum Einsatz.

# Sniper Elite 4

**Genre:** Third-Person-Shooter
**Entwickler:** Rebellion Developments
**Publisher:** Sold out Sales
**Termin:** 14. Februar 2017

**Von:** Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Jagd nach der Nazi-Wunderwaffe: OSS-Agent Karl Fairburne auf gefährlicher Mission in Italien.

Brechende Knochen, herausquellende Organe und reichlich Blut: Nein, die Rede ist nicht von der Zombie-Apokalypse oder einem Brutalo-Prügler, sondern vom vierten Teil der Scharfschützen-Serie *Sniper Elite*. Und da darf natürlich die heftige Killcam nicht fehlen, die bei einem gelungenen Fernschuss die Flugbahn des Projektils in Zeitlupe begleitet und den Einschlag in Kopf oder Körper des Gegners in einer Röntgenaufnahme überdeutlich zeigt. Ob in dem Zweiter-Weltkrieg-Abenteuer mehr steckt als brachiale Tötungen und Gore-Effekte, haben wir vor Ort beim Entwickler Rebellion Developments in Oxford unter die Lupe genommen und die komplette erste Mission sowie einige Matches des Mehrspieler-Parts absolviert. Eines schon mal vorab: Die offenen Einsatzgebiete in *Sniper Elite 4* sind deutlich größer als im Vorgänger und erlauben euch neben dem freien Erkunden jetzt auch ausgiebige Kletterpartien.

**Allein gegen die Wehrmacht**

Vor gut zwei Jahren hat Karl Fairburne, der beste Mann des amerikanischen Geheimdienstes OSS (Office of Strategic Services), fast im Alleingang Rommels Afrikakorps aufgerieben und sogar ein Attentat auf Adolf Hitler verübt. Aber kaum von seinem erfolgreichen Feldzug zurück, wartet schon das nächste Himmelfahrtskommando auf den Scharfschützen mit den Adleraugen. Diesmal ist der Schauplatz Italien im Jahr 1943 und die Aufgabe möglicherweise kriegsentscheidend, denn die Nazis basteln aktuell an einer Wunderwaffe. Mit einer neuen Raketengeneration, die ferngesteuert ihr Ziel findet, sollen die Alliierten vernichtend geschlagen werden. Ein neuer Job für Fairburne! Die erste Mission führt uns auf die Insel San Celini, auf der sich General Thomas Schmidt, der zuständige Kommandant für das Waffenprogramm, in seiner Villa aufhält. Unsere Aufgabe: Logisch, Schmidt eliminieren. Wie wir das anstellen, bleibt unserer Kreativität überlassen.


Mal eben mit dem Auto durch Italien tuckern – das ist 1943 als US-Agent etwas schwer. Zum Glück gibt es für Karl aber auch noch den Seeweg.


In *Zielperson: Der Diktator* gilt es, eine geheime U-Boot-Einrichtung der Nazis zu infiltrieren.



Fast wie ein Urlaubsfoto: In 4K-Auflösung liefert die Grafik-Engine eine beeindruckende Optik ab.

## WAFFENUPGRADES UND SPEZIALMUNITION

**Was wäre ein Soldat ohne seine Ausrüstung? In *Sniper Elite 4* kann der Protagonist Karl Fairburne auf ein beeindruckendes Arsenal zurückgreifen.**

Gewehre, Maschinenpistolen, Granaten, Minen und Erste-Hilfe-Päckchen: Zu Beginn einer Mission habt ihr die freie Auswahl, mit welcher Ausrüstung ihr in den Kampf ziehen wollt. Neu hinzugekommen sind schallgedämpfte Munition (besonders effektiv für Stealth-Angriffe) sowie die Möglichkeit, die Standardwaffen durch Upgrades deutlich zu verbessern. Gelingt es euch zum Beispiel, 20 Ziele aus einer Entfernung von über 100 Metern zu treffen, bekommt ihr ein verbessertes Zoomobjektiv. Zudem haben Gegenstände jetzt verschiedene Effekte: Setzt ihr etwa einen Verbandskasten ein, könnt ihr wahlweise entweder nur eure Gesundheit wiederherstellen oder etwas weniger Leben hinzugewinnen und gleichzeitig den Herzschlag senken.



Dank Karls neuer Kletterfähigkeiten lassen sich lästige Wachen noch besser unbemerkt ausschalten.

**Kimme, Korn, Kill**

Der erste Blick auf die Übersichtskarte zeigt uns die ungefähre Position des Generals und Standorte der optionalen Nebenaufgaben. So können wir uns Extrapunkte verdienen, indem wir Kameras zerstören, mit denen Propagandafilme gedreht werden, und fleißig Sammelgegenstände wie Briefe, Einsatzpläne und Geheimdokumente aufspüren, die in Häusern und Zelten versteckt sind. Zudem befinden sich insgesamt vier Nazi-Offiziere auf der Insel, die wir eliminieren können. Damit schwächen wir nicht nur die Wehrmachtspräsenz auf dem Eiland, sondern erleichtern uns auch das harte Sniper-Leben enorm. Beseitigen wir möglichst frühzeitig einen Offizier, verlieren die gegnerischen Soldaten ohne die Führung durch einen Vorgesetzten ihren Kampfwillen und sind so eine deutlich geringere Gefahr für unser virtuelles Leben.

Diese neue taktische Herangehensweise probieren wir auch gleich einmal aus und observieren mit unserem Feldstecher aus einer gesicherten Position die erste Ortschaft: Wir identifizieren die Standorte der Feinde, verfolgen die Laufwege der Wachen und markieren Gegner per Knopfdruck. Da uns das Spiel zu jeder Person Informationen wie Name und Rang anzeigt, haben wir schnell den Offizier identifiziert. Geduldig warten wir, bis dieser sich ein Stück von seinen Soldaten entfernt hat und wir eine freie Schussbahn haben. Dann legen wir das Scharfschützengewehr an, atmen aus und lauschen auf die Herzfrequenz, die möglichst niedrig sein sollte, damit wir auch gleich einen Volltreffer landen, ohne bei einem Fehlschuss die halbe deutsche Armee aufzuscheuchen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad gilt es zudem noch, Faktoren wie Entfernung oder Windrichtung- und -stärke zu berücksichtigen. Ganz ruhig zielen wir auf den Offizier, drücken ab – und beobachten, wie die Kugel in Zeitlupe auf ihr Ziel zufliegt und in der serientypischen Röntgensicht das Herz des Mannes durchbohrt. Unsere Strategie geht auf: Nach dem Ableben des Offiziers können wir nahezu ungehindert weiter vordringen.



**Clevere KI-Gegner**

So einfach macht es uns *Sniper Elite 4* allerdings nicht immer. Ein Fehlschuss – und schon haben wir die KI-Gegner am Hals, die sich als erheblich intelligenter erweisen als noch im Vorgänger. Die Soldaten rennen nicht einfach blind auf uns zu und verlieren nach ein paar Augenblicken das Interesse, obwohl sich die toten Kameraden direkt neben ihnen auftürmen. Einmal alarmiert, suchen die Feinde beharrlich nach dem Eindringling und kreisen uns ein. Wenn wir jetzt



Schön für gesellige Spieler: Die Kampagne von *Sniper Elite 4* lässt sich auch kooperativ bestreiten.

nicht schnell einen Stellungswechsel vornehmen, hauchen wir ganz unehrenhaft unser virtuelles Leben aus. Zwar kann sich Karl auch ganz gut mit Messer und Pistole zur Wehr setzen, allzu viele Treffer hält er aber nicht aus. Um die aktuelle Lage einzuschätzen, ist ein Blick auf die farbige Markierung über den Köpfen der Feinde hilfreich: Grün bedeutet Dienst nach Vorschrift, Gelb zeigt eine erhöhte Aufmerksamkeit an und bei einem roten Punkt ist die Gefahr erkannt und es wird ohne weitere Warnung geschossen.

Also heißt das Motto: Ruhe bewahren und kreativ vorgehen. So können wir beispielsweise eine an einem Kran befestigte Kiste abschießen, die gleich einen ganzen Trupp unter sich begräbt, mit einer Granate oder Mine einen beseitigten Feind zur tödlichen Sprengfalle umfunktionieren (fies!) oder darauf achten, dass unsere Schüsse zeitgleich mit einem lauten Umgebungsgeräusch erfolgen. Möglichst im Schatten agieren, Tote aus dem offenen Feld in den Straßengraben ziehen, immer schön in Deckung bleiben – so kommen wir unbeschadet weiter.

Bei unserem Ein-Mann-Feldzug profitieren wir auch von der neu gewonnenen Bewegungsfreiheit des Helden: Karl kann nun über Abgründe springen, sich an Vorsprüngen entlanghangeln oder an Hauswänden emporklettern, um sich ein Schützennest mit perfekter Übersicht in luftiger Höhe einzurichten.


Die KI der Wehrmachtssoldaten erwies sich im Probespiel als clever. Erledigen wir frühzeitig den kommandierenden Offizier, verlieren die Gegner jedoch spürbar an Kampfwillen.

**Mehrspieler-Modi**

Nach der acht Missionen umfassenden Kampagne, die auch zusammen mit einem Freund kooperativ gespielt werden kann, und bereits angekündigten Zusatzinhalten wie der Vorbesteller-Bonusmission *Zielperson: Der Diktator* braucht *Sniper Elite 4* aber nicht im Schrank zu verstauben. Rebellion setzt wie in den Vorgängern auf eine Spielspaßverlängerung durch Multiplayer-Modi, die kooperative und kompetitive Schlachten mit bis zu zwölf Spielern erlauben. Bei unserem Anspieltermin konnten wir uns im neuen Modus Control austoben. In dem schnellen Scharmützel spielen zwei Sechser-Teams gegeneinander und müssen Kontrollpunkte erobern und möglichst lange halten. Klingt nach Standardware, ist aber durch die großen und verwinkelten Karten, die viele hochgelegene Positionen für Sniper-Schützen bieten, eine echte taktische Herausforderung. Allerdings lohnt sich Campen nicht, denn nach dem ersten Schuss werden die Gegner auf die Stellung aufmerksam. Es gilt also, immer in Bewegung zu bleiben, Fallen aufzustellen und stets damit zu rechnen, dass sich ein Feind anschleicht und zum Stealth-Kill ansetzt.


Sind wir erst einmal aufgefallen, ist es vorbei mit dem ruhigen Sniper-Leben – dann regiert die Action.

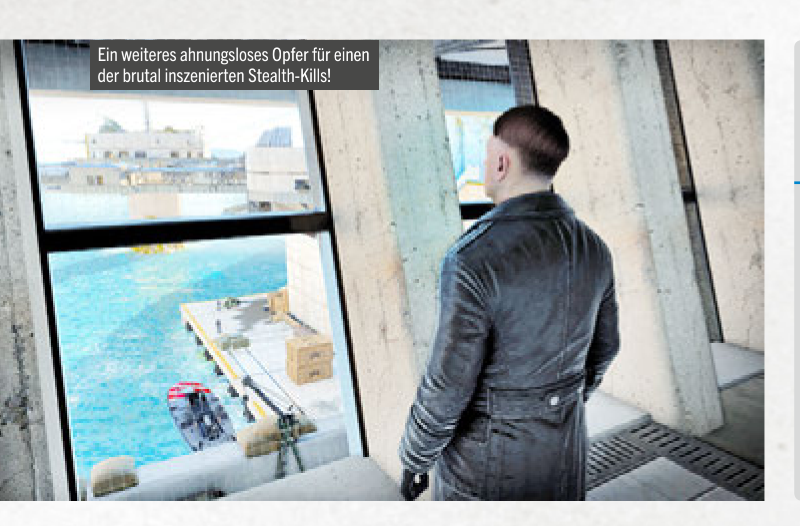
Wer es kooperativer mag, der wird mit dem Modus Survivor bestens bedient, bei dem sich vier Spieler zusammenfinden und Wellen von anstürmenden Nazis den Garaus machen sollen. Im Spielverlauf erhöht sich nicht nur die Anzahl der Feinde, die Bösewichte rücken außerdem mit Fahrzeugen an und legen eine tödliche Intelligenz in ihrem strategischen Vorgehen an den Tag. Nach Welle 6 war für uns im Hands-on erst einmal Feierabend – mit einiger Übung und kräftigem Aufleveln der Spielfigur ist da aber sicherlich noch deutlich mehr drin. ❑

## SASCHA MEINT



„Neues Futter für Heckenschützen!“

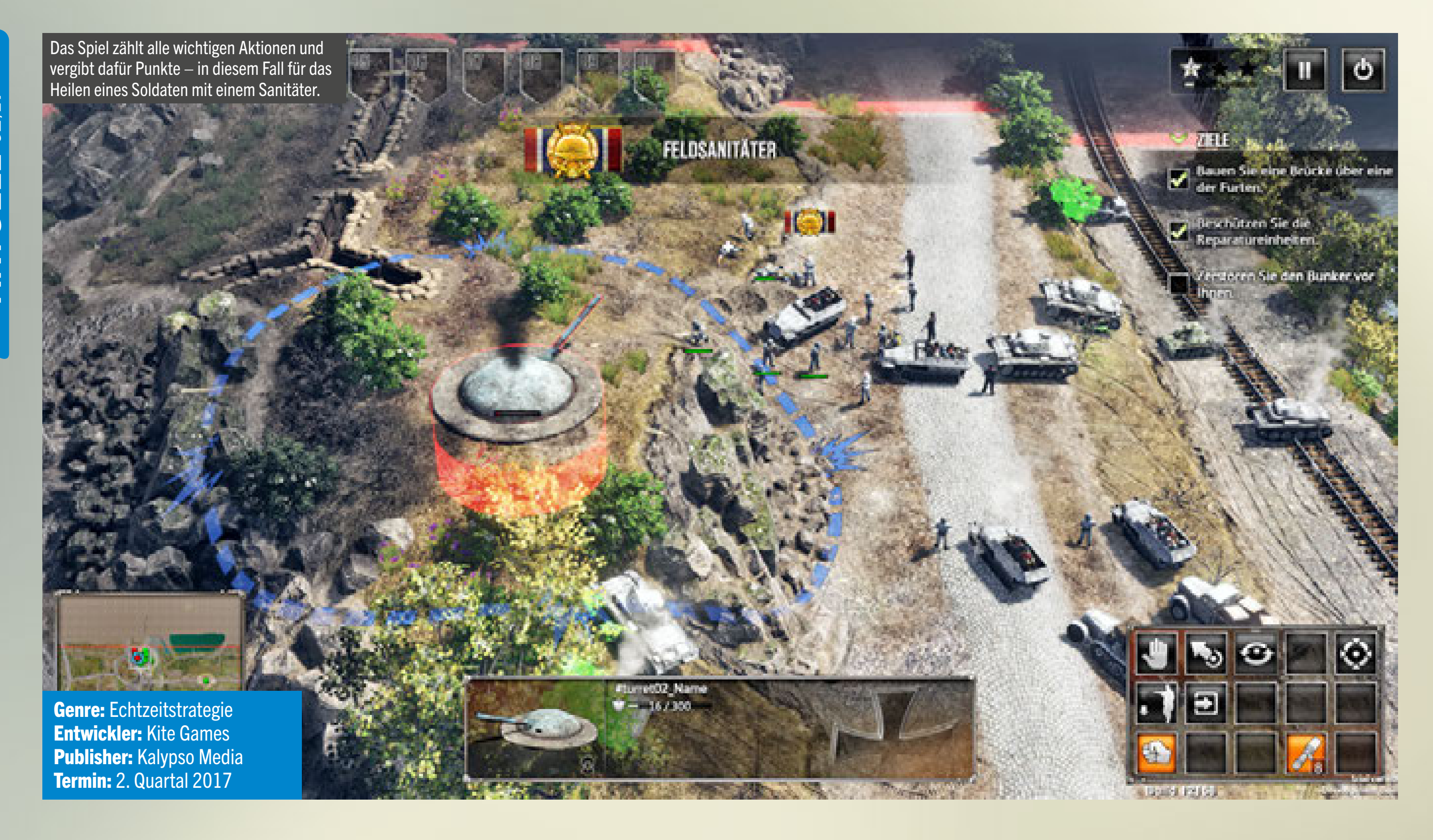
Schon seit seligen *Counter-Strike*-Zeiten hole ich immer mal gerne das virtuelle Scharfschützengewehr aus dem Schrank, aktuell beispielsweise in *Battlefield 1*. Insofern taugt mir der grundsätzliche Ansatz der *Sniper-Elite*-Serie natürlich durchaus. Mit der jetzt hinzugewonnenen Vertikalität der Levels wird es sicher ein Heidenspaß, sich die besten Sniper-Nester auszugucken. Auf die Kill Cam und die damit verbundene Brutalität könnte ich aber verzichten.


Ein weiteres ahnungsloses Opfer für einen der brutal inszenierten Stealth-Kills!

## ULRICH MEINT

„*Sniper Elite 4* bietet durch die umfangreichere, vertikale Spielwelt mehr taktische Optionen als die Vorgänger.“

Mir hat die umfangreiche und frei begehbare Spielwelt und besonders die neue Vertikalität, die erheblich mehr Freiraum für taktische Manöver bietet, gefallen. Wenn Karl behände auf Dächer klettert und sich an Vorsprüngen entlanghangelt, erinnert mich das auf positive Art und Weise an Klettermaxe wie Lara Croft oder Nathan Drake aus dem PS4-Hit *Uncharted*. Das reichhaltige Waffenarsenal, die realistische Ballistik auf den höheren Schwierigkeitsstufen, die Koop-Kampagne mit acht Missionen und diverse Mehrspieler-Modi versprechen ebenfalls launige Sniper-Einsätze. Die brutalen Kill-Cam-Bilder sind übrigens nicht nur bei Fernschüssen zu sehen, sondern auch wenn ich im Nahkampf einem Feind das Messer in die Kehle ramme oder bei einer Bombenexplosion Körper von Splittern durchbohrt werden. Ob das sein muss? Sicherlich Geschmackssache. Die brachiale Darstellung der Tötungsakte ist jedenfalls nichts für Zartbesaitete.




Das Spiel zählt alle wichtigen Aktionen und vergibt dafür Punkte – in diesem Fall für das Heilen eines Soldaten mit einem Sanitäter.

**Genre:** Echtzeitstrategie
**Entwickler:** Kite Games
**Publisher:** Kalypso Media
**Termin:** 2. Quartal 2017

**Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Matti Sandqvist

# Sudden Strike 4

Generäle, Schlachten und Zweiter Weltkrieg: *Sudden Strike 4* bringt die klassische Echtzeitstrategie wieder zurück auf den Monitor, gehört aber noch lange nicht zum alten Eisen.

In der Ruhe liegt die Kraft – dieser Gedanke bleibt nach gut vier Stunden mit *Sudden Strike 4* bei uns hängen. Wer Panzer und Soldatentrupps durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs schubst, braucht einen kühlen Kopf und die passende Taktik. Der vom Wormser Publisher Kalypso in Kooperation mit dem jungen, ungarischen Studio Kite Games entwickelte vierte Teil der Echtzeitstrategiereihe geht laut Hersteller zurück zu den Wurzeln der Reihe. Was sich wie das übliche Marketing-Blabla anhört, stellt sich im ausführlichen Hands-on aber als durchaus pragmatische Marschroute für ein angenehm traditionelles Taktikerlebnis heraus.

**Alles Einstellungssache**

Noch bevor der erste Panzer über das Schlachtfeld rollt, suchen wir das Optionsmenü auf. Löblich: Obwohl sich *Sudden Strike 4* Kite Games zufolge stark an den ersten beiden Teilen der Reihe orientiert, will es sich als modernes Strategiespiel nicht vor den aktuellen Vorlieben der breiten Masse verschließen. Der Genre-Gourmet von heute verlangt nach Einstellungsmöglichkeiten und möchte seine Spielerfahrung selbst bestimmen. Nach einem harten Arbeitstag sucht manch einer vielleicht Zerstreuung und freut sich dann über einen eher seichten Feldzug. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich daher vor jeder Mission einstellen. Gut für Einsteiger: Auf der neuen, leichten Stufe müsst ihr nicht unbedingt jede Einheit aus dem Lehrbuch kennen oder euch gar vorsichtig von einem Schützengraben zum nächsten vorkämpfen. Manchmal genügt der klassische Tank-Rush, fast wie damals in *Command & Conquer*.

Doch Veteranen müssen jetzt nicht die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, denn Kite Games denkt auch an sie. Optische Hilfsmittel wie beispielsweise Projektilspuren könnt ihr auf Wunsch einfach abschalten. Gleiches gilt für Missionsziele, Minimap und Markierungen. Wer will, spielt also komplett ohne Benutzeroberfläche. Das erfordert nicht nur Kenntnisse über jeden Truppentyp, sondern natürlich auch über Kurzbefehle.




Jede der drei Parteien verfügt über drei verschiedene Lehren – verkörpert durch bekannte Generäle. Mithilfe gesammelter Sterne schalten wir Zusatzfertigkeiten frei und unterstreichen so unseren Spielstil.



Ansturm auf die Bunkeranlagen der Normandie. Das 88-mm-Flak 36 hält noch die Stellung, jedoch dürften die anrückenden Soldaten den Posten bald einnehmen.

Treffer, versenkt! Die dünne Eisschicht zerbricht unter dem Beschuss der Panzer. Unachtsame Truppen gehen daraufhin baden.

Anders bekommen wir dann nämlich unsere Soldaten nicht aus den Transportfahrzeugen.

Für das letzte Quäntchen Authentizität sorgen die Sprachoptionen: Wir entscheiden, ob alle Charaktere – also unsere Befehlshaber und die Truppen – Deutsch sprechen oder ihre Muttersprache verwenden. Kontrollieren wir beispielsweise die Russen, verstehen wir zwar nur Bahnhof und müssen auf Untertitel setzen, der Atmosphäre kommen solche Anpassungen aber zweifellos zugute. Schöne Randnotiz: Als Alliierte kontrollieren wir Amerikaner und Briten – beide Parteien erhalten Muttersprachler mit entsprechendem Akzent. Andere Entwickler hätten da vielleicht einen einfacheren Weg gewählt.

**Die Lehren des Krieges**

Neben dem Schwierigkeitsgrad wählen wir vor Beginn jeder Mission einen General aus. Alliierte, Deutsche und Russen verfügen über jeweils drei verschiedene legendäre Anführer, die zwar nicht aktiv mitkämpfen, wohl aber die Einsätze durch eine breite Auswahl an Perks stark beeinflussen. Grob teilen sich die sogenannten Lehren in die Klassen Infanterie, Panzer und Support. Die Zusammenstellung der Fähigkeiten obliegt uns selbst. Mit zuvor durch gute Leistungen erbeuteten Sternen greifen wir auf einen breiten Fundus an Spezialfertigkeiten zurück.

Der russische General Konstantin Konstantinovich etwa stärkt mit seinen Grundfähigkeiten verschanzte Infanterietruppen und legt ihnen zusätzliche Granaten ins Marschgepäck. Die entsprechenden Upgrades vorausgesetzt, verfügen die Soldaten über ein Medi-Kit und können sich so auch ohne Sanitäter selbst heilen. Mit dem Perk „Granaten-Übungen" werfen die Burschen die Bomben gar weiter. Zu den anderen Hilfsmitteln gehören Rauchbomben, die einen künstlichen Nebel des Krieges erzeugen und so präzisen Beschuss erschweren. Für Missionen mit starkem Infanterieeinsatz können solche Hilfsmittel bereits den Unterschied machen. Noch dazu erlauben die Lehren allerlei Experimente und beeinflussen maßgeblich die Herangehensweise an die Einsätze selbst. Wer also mit Konstantinovich auf Panzer setzt, hat zwar weiterhin eine Chance auf den Sieg, macht es sich aber auch unnötig schwer.

**Pause muss sein**

In *Sudden Strike 4* erhält jede der drei Parteien ihre eigene Kampagne. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen bauen diese nicht aufeinander auf: Zwar müssen wir die Missionen erst freischalten, doch grundsätzlich zwingt uns das Spiel nicht, eine Kampagne nach der anderen durchzuzocken. Nachdem wir inzwischen fünf gespielte Einsätze absolviert haben, fällt uns zunächst die Unterschiedlichkeit der Schwierigkeitsgrade auf. Bereits auf mittlerer Stufe fordern spätere Operationen und strafen unbedachtes Vorgehen sofort ab.

Ferner variiert *Sudden Strike 4* das Spieltempo immer wieder geschickt. In einem Moment schleichen die Missionen geradezu vor sich hin und wir beobachten andächtig, wie sich unsere Truppen über den Bildschirm schieben. Doch solche Augenblicke berei-



Das Feuer der anrückenden Truppen konzentriert sich auf die leichte Feldhaubitze, dabei richtet das schwere 88-mm-Flak 36 daneben weitaus mehr Schaden an.

## DER MEHRSPIELERMODUS

**Sudden Strike 4 ist nicht nur für pure Solisten gedacht, der klassische Multiplayer-Modus dürfte dank LAN-Unterstützung alten Fans der Reihe gut gefallen.**

In *Sudden Strike 4* geht es im Multiplayer mit bis zu acht Spielern, verteilt auf zwei Teams, im LAN oder online zur Sache. Der Spielmodus gestaltet sich einfach: Die Mannschaften müssen auf der Karte verteilte Flaggenpunkte einnehmen und halten. Auf diese Weise sammeln sie Tickets, die sie für den Sieg benötigen. Verstärkung gibt es nur bei Feldlagern. An diesen Gebäuden ordern wir Truppen, die schließlich per Zug geliefert werden. Das Sortiment der verfügbaren Einheiten bestimmen wir mit der vorherigen Wahl der eigenen Klasse. Wie im Einzelspielermodus stehen neun Generäle zur Verfügung, die diesmal das komplette Loadout – inklusive aus der Kampagne bekannten Perks – bestimmen. Stehen nicht ausreichend viele Spieler zur Verfügung, füllen Bots die Runden auf. Der Mehrspielermodus befindet sich aktuell in einem frühen Zustand, wir konnten ihn daher nur kurz anspielen. Die präsentierte Karte war sehr symmetrisch aufgebaut und grafisch deutlich unspektakulärer und karger als die Kampagnen-Maps. Der Grund dafür ist einfach: Angesichts der vielen Spieler und möglichen Einheiten wollen die Entwickler so für mehr Übersicht auf dem Schlachtfeld sorgen.


Der Zug bringt nach einer kurzen Abklingzeit neue Panzer auf das Schlachtfeld. Es ist allerdings nicht möglich, den gegnerischen Transport abzufangen oder den Zug gar zu sprengen.


Getöse auf dem Schlachtfeld: Bomber und Jäger der Alliierten machen sich über Truppen der Russen her.

ten meist nur die nächste Gemeinheit vor. Das Ausspähen der Gebiete und das Vorausplanen entscheiden mitunter über Sieg oder Niederlage. In der „Schlacht bei Sedan" – einer fortgeschrittenen Mission der Deutschen – beispielsweise sichern wir zunächst einen Brückenkopf, ehe wir feststellen, dass der Übergang zerstört wurde. Wir müssen also eine künstliche Brücke bauen. Das kostet Zeit, in der wir immer wieder anrückende alliierten Truppenverbände abwehren müssen.

Viel wichtiger ist aber das spätere Vorgehen. Kämpfen wir uns mit unserem Konvoi bestehend aus Panzer III E, Truppentransportern und Versorgungsfahrzeugen zentral durch die gegnerischen Bunkeranlagen, erleiden wir schwere Verluste. Genau deshalb lohnt sich ein Druck auf die Leertaste zum Pausieren des Spiels. Ohne Zeitstress ziehen wir Einheiten, platzieren Soldaten und prüfen, wo der Feind nachrückt. Bislang fehlt dem Pausenmodus noch das optische Feedback, was eine korrekte Planung erschwert. Derartige Funktionen sollen aber noch bis zum Erscheinen des Spiels im Frühjahr 2017 nachgereicht werden.

**Ich sehe was, was du nicht siehst**

Der bereits erwähnte Nebel des Krieges spielt in *Sudden Strike 4* eine entscheidende Rolle. Er bestimmt nämlich, wann unsere Einheiten angreifen und wie schnell sie reagieren. Als wir uns zum Beispiel an einem Schlüsselpunkt der Mission „Westfeldzug" verbarrikadieren, schlagen aus dem Nichts plötzlich Artilleriegeschosse im Zentrum unserer Einheiten ein. Diese kommen augenscheinlich aus der Distanz. Wir können den Verursacher erst dann ausmachen, wenn wir einen Soldaten in einem der Hochsitze positionieren. Den Rest übernehmen dann die 88-mm-Flugabwehrkanonen, die auch gegen Bodentruppen zum Einsatz kommen. Infanterie besitzt grundsätzlich eine höhere Sichtweite als Panzer und ist zudem in der Lage, Fahrzeuge auch an deren Geräuschen zu erkennen. Gelbe Symbole zeigen euch an, ob es sich um Kettenpanzer oder bereifte Vehikel handelt.

Panzerführer öffnen zwar die Luke und blicken aus ihrem stählernen Monster hinaus, das jedoch bietet gegnerischen Schützen die Gelegenheit für präzise Abschüsse und das anschließende Kapern der Tanks. Grundsätzlich gehört das Übernehmen feindlicher Fahrzeuge in *Sudden Strike 4* zum guten Ton und erleichtert mitunter die Missionen. Es schwächt jedoch auch die eigene Infanterie. Abhängig vom Panzertyp erfordert es oft drei oder mehr Männer, um die Kolosse zu kontrollieren. Je qualifizierter die eingesetzten Soldaten sind, desto effizienter ist der Einsatz der Maschine. Ein Sanitäter an der Kanone macht beispielsweise einen schlechteren Job als ein gelernter Schütze. Diese Kleinigkeiten bringen zusätzliche Tiefe ins Gameplay von *Sudden Strike 4*.

Überhaupt fallen uns in unserer Anspiel-Session viele „liebenswerte" Details auf. Auf der Karte „Leningrader Blockade" etwa beschützen wir einen Lastwagenkonvoi, der sich seinen Weg über einen zugefrorenen See bahnt. Durch gezielten Mörser- und Artilleriebeschuss zerbrechen wir die Eisdecke und versenken kurzerhand die Feinde. Auch auf erdigem Terrain hinterlassen Granaten und


Im Kampf niedergeschossene Soldaten segnen nicht sofort das Zeitliche. Mithilfe des Medi-Pack-Perks oder anrückender Sanitäter beleben wir sie wieder – wenn auch mit nur wenigen Energiepunkten auf dem Konto.



Rufen wir einen Jäger oder einen Bomber, legen wir zunächst den hier blau markierten Zielbereich fest. Die Flugzeuge tauchen aber erst gut zehn Sekunden später auf.

Schüsse tiefe Einschläge. Panzer und andere Fahrzeuge rumpeln hübsch animiert über die Löcher hinweg; Soldaten tun sich schwer, die Gräben zu überwinden.

**Lasst euch zurückfallen!**

Nicht alle Missionen aber erfordern das Erobern wichtiger Stützpunkte. In der Mission „Schlacht um Kursk“ kommt es vor allem auf eine vernünftige Defensive an. Denn die deutschen Truppen rücken an, während die Russen vier Verteidigungsringe halten müssen. Auch in diesem Fall steht die richtige Positionierung der eigenen Truppen im Vordergrund: Infanterieeinheiten postieren wir in Schützengräben, in denen sie vor Panzerbeschuss geschützt sind, aber selbst ordentlich Schaden anrichten. Für einen Hinterhalt verstecken wir zudem Truppen in nahe gelegenen Wäldern. Dort sind sie speziell für die blinden Panzer nahezu unsichtbar und klären nebenbei das Gebiet für uns auf.

Der Stellungskampf stellt sich im Probespiel als willkommene Abwechslung zu den übrigen Missionen heraus. Dank der Pausenfunktion bereiten wir die Defensive auf jede Welle vor, müssen jedoch einige Male zurückfallen, um nicht vollends überrannt zu werden. Es fühlt sich fast so wie ein Schachspiel an: Welcher Schützengraben wird als Nächstes angegriffen? Wo haben wir noch Löcher in der Verteidigung? Welche Haubitzen benötigen Nachschub? Versorgungstrucks befüllen die Panzer und andere Vehikel wieder mit Benzin und laden deren Munitionsvorräte auf. Wer darauf nicht achtet, der erlebt schnell eine böse Überraschung. Um diese beim Gegner zu verursachen, greifen wir auf Luftunterstützung zurück. Mit dem Aufklärungsflugzeug Petljakow Pe-2 decken wir für einige Minuten zuvor angewählte Kartenausschnitte auf – zumindest sofern die Maschine nicht abgeschossen wird. Deshalb erschreckt uns auch das Auftauchen des legendären deutschen Panzers Tiger II (auch Königstiger genannt) nicht, den wir zunächst lahmlegen und dann selbst übernehmen. Wie alle Panzer verfügt auch er über eine Schwachstelle an der Rückseite und ist somit für Flankenangriffe besonders anfällig. Aber mal ehrlich: Das wissen Kenner ohnehin bereits aus ganz vielen anderen, im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Strategiespielen. ❑

## WOLFGANG MEINT



„*Sudden Strike 4* ist klassische RTS im modernen Gewand.“

*Sudden Strike 4* verbindet die Zukunft und die Vergangenheit der Echtzeitstrategieserie miteinander. Entspannte Hobby-Generäle aktivieren den leichten Schwierigkeitsgrad, verlassen sich auf Bildschirmanzeigen und gewinnen notfalls mit dem populären Tank-Rush. Will man es dagegen dreckiger, dann bietet das Spiel vielfältige Funktionen zum Feintuning und Anpassen an die eigenen Fähigkeiten und Wünsche. Für mich machen die Kleinigkeiten den Unterschied: Ich erfreue mich daran, wenn ich sehe, wie feindliche Truppen nach Mörserbeschuss auf dem zugefrorenen See baden gehen. Aber ich ärgere mich auch, wenn die Computer-KI meine Defensive aushebelt oder mich aus der Reserve lockt. Natürlich gibt es noch Kinderkrankheiten – speziell die Wegfindungsroutine und die Benutzerführung benötigen noch ein wenig Feinschliff. Aber zum aktuellen Zeitpunkt macht *Sudden Strike 4* schon einen verdammt guten Eindruck.


Dieser schwere Tiger der Deutschen hält auch Kreuzfeuer mitunter stand. Durch die Form seiner Außenhülle prallen Geschosse teils unberechenbar von dem Monstrum ab.




Keine Chance: Neun UNSC-Einheiten zerlegen im Multiplayer eine Feindbasis Stück für Stück.

**Genre:** Echtzeitstrategie
**Entwickler:** Creative Assembly / 343 Industries
**Publisher:** Microsoft
**Termin:** 21. Februar 2017

# Halo Wars 2

Mitreißende Massenschlachten im Halo-Universum: Wir gehen auf Tuchfühlung mit der nahezu fertigen Version der Echtzeit-Strategie-Hoffnung.

**Von:** Sönke Siemens/Benedikt Plass-Fleßenkämper/Wolfgang Fischer

In Ausgabe 11/16 haben wir dem sehnsüchtig erwarteten Echtzeitstrategiespiel vom Entwickler Creative Assembly (*Total War*) bereits eine achtseitige Cover-Story gewidmet. Auf einer Presseveranstaltung Anfang Januar in München durften wir nun ein weiteres Mal *Halo Wars 2* spielen, bis die Zeigefinger glühten. So viel vorweg: Wenn dem britischen Studio jetzt kein grober Schnitzer mehr unterläuft, stehen hier bei der Veröffentlichung am 21. Februar alle Zeichen auf Hit!

Los geht unsere vierstündige Anspielrunde mit einer brandneuen Storymission: Aufstieg, so der Name, ist kurz nach Beginn der insgesamt 13 Aufträge umfassenden Kampagne angesiedelt und spielt knapp 28 Jahre nach den Ereignissen des ersten *Halo Wars*. Aktuelle Situation: Kapitän James Cutter und die Crew des legendären UNSC-Großkampfschiffes Spirit of Fire sind gerade auf einer seltsamen Blutsväter-Installation namens „Die Arche“ gelandet, um einem Notsignal nachzugehen. Dabei erfahren sie von der Existenz des Kartographen, einer Art Gesamtkarte der gigantischen Anlage (Durchmesser: 127.530 Kilometer!). Doch Probleme lassen nicht lange auf sich warten. Die Verbannten, die

Grafisch macht *Halo Wars 2* seine Sache gut. Viele Details fallen aber erst auf, wenn man im Eifer des Gefechts auch mal innehält und genau hinsieht.

Die Zwischensequenzen aus der Feder der Animationsspezialisten von Blur Studio treiben die Geschichte rasant voran.

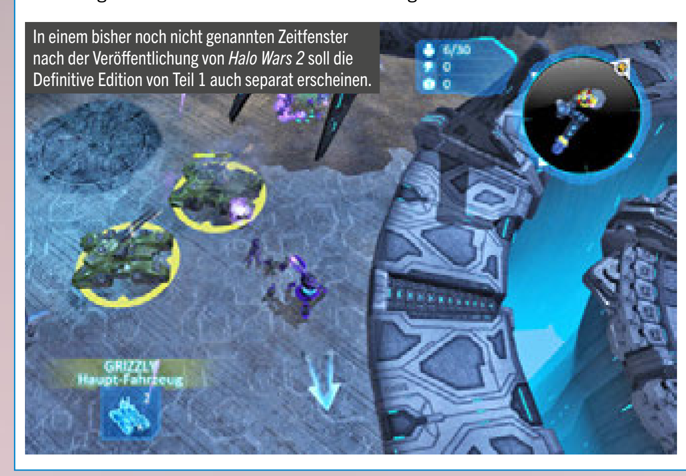
Mit dem Manöver „Schmetterangriff“ springen Spartans unter anderem auf gegnerische Fahrzeuge, um diese dann zu kapern.

Die Anführer-Fähigkeiten wurden weiter ausgebaut und gewähren Zugriff auf verschiedene, teils aufrüstbare Buffs und Spezialattacken.

## HALO WARS DEFINITIVE EDITION

**Ihr kennt den nur für Xbox 360 erschienenen ersten Teil der Serie nicht? Das könnt ihr ab sofort nachholen – sogar auf PC!**

Wer die Ultimate Edition vorbestellt hat, kann nicht nur *Halo Wars 2* vier Tage vor dem Release spielen, sondern sich schon jetzt mit der Definitive Edition des ersten Teils austoben. Die wichtigsten Neuerungen der Play-anywhere-kompatiblen Neuauflage: Statt in 720p wie 2009 auf der Xbox 360 läuft *Halo Wars* nun in 1080p auf Xbox One sowie in bis zu 4K-Auflösung auf entsprechend potenten Windows-10-Rechnern. Des Weiteren spendieren die Macher überarbeitete Grafik- und Soundeffekte, ergänzen sämtliche Download-Inhalte des Originals und steigern die Anzahl der freispielbaren Erfolge von 57 auf 75. Besonders wichtig: Die Maus-/Tastatur-Steuerung der PC-Version funktioniert so weit reibungslos – lediglich beim Dirigieren einiger Anführer-Fähigkeiten spürt man die Controller-Ursprünge noch. Insgesamt aber eine sehr solide Umsetzung und ein tolles Vorbesteller-Extra.



In einem bisher noch nicht genannten Zeitfenster nach der Veröffentlichung von *Halo Wars 2* soll die Definitive Edition von Teil 1 auch separat erscheinen.

neue Fraktion in *Halo Wars 2,* setzen alles daran, die UNSC-Truppen auszuschalten.

**Die Ruhe vor dem Sturm**

Die Mission selbst beginnt vergleichsweise ruhig. Mit einem Mini-Stoßtrupp, bestehend aus gerade mal zwei Warthog-Jeeps, drei Cyclops-Kampfläufern und einer Spartan-Einheit, erkunden wir zunächst einen malerischen Waldabschnitt. Vögel zwitschern, Bäche rauschen, Gräser wiegen sich sanft im Wind. Von den Kontrolltürmen einer Liftanlage, die laut Aufklärungsdaten zum Kartographen führen soll, ist jedoch weit und breit nichts zu sehen. Im Gegenteil: Nach kurzer Zeit entdecken wir die Leichen Dutzender Verbannten-Krieger. Hat hier womöglich noch eine dritte Fraktion die Finger im Spiel?

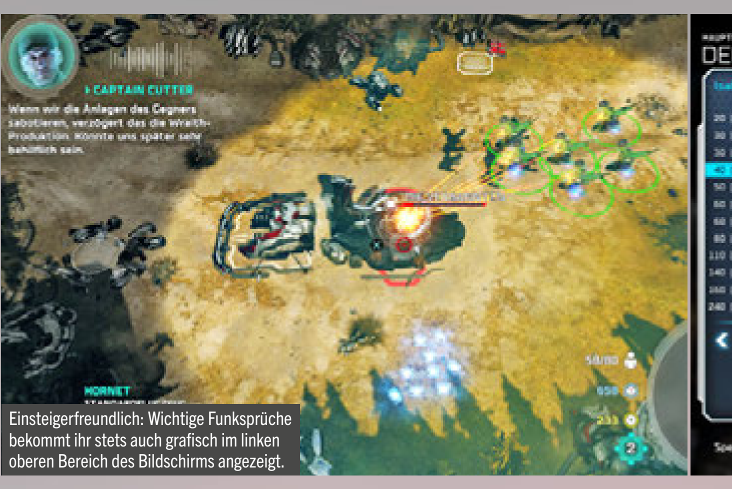
Bevor wir Zeit finden, der Sache auf den Grund zu gehen, zaubert uns bereits eine deaktivierte Lichtbrücke ein erstes breites Grinsen aufs Gesicht. Denn um die Plattform wieder in Gang zu setzen, müssen wir mit der Jetpack-Fähigkeit unseres Spartans erst einmal höher gelegenes Terrain erreichen. Dort angekommen, geht es dann – vorbei an einem Wasserfall samt Regenbogen – ans andere Ende der Schlucht, wo wir zu guter Letzt einen gegnerischen Wraith-Panzer kapern. Sehr unterhaltsam gemacht – und ein klarer Beleg dafür, dass Creative Assembly in der Kampagne viel Wert auf kleine, Atmosphäre stiftende Passagen legt, bei denen die Stärken einzelner Spezialeinheiten in den Fokus rücken. Gut so!

Aber keine Sorge: Klassischer Basenbau und tosende Materialschlachten kommen nicht zu kurz. Bereits wenige Minuten später stampfen wir unseren ersten Stützpunkt aus dem Boden, sammeln Rohstoffe, bilden Truppen aus und experimentieren mit dem bewährten Schere-Stein-Papier-Prinzip. Zur Erinnerung: Wie bereits im ersten *Halo Wars* schlägt sich auch hier Infanterie besonders gut gegen Luftwaffe-Einheiten. Diese wiederum sind gegen Bodenfahrzeuge im Vorteil, während Letztere für gewöhnlich der Infanterie sehr effizient Schaden zufügen.

Ebenfalls motivierend: Weil *Halo Wars 2* der Kampagne nicht nur ein mehrstufiges Tutorial vorschaltet, sondern auch im Spiel jedes neue Gameplay-Element sehr ausführlich erklärt, finden selbst Genre-Grünschnäbel schnell rein und feiern erste Erfolge. Zumindest auf den Schwierigkeitsgraden „Einfach“ und „Normal“. Auf „Heldenhaft“ und „Legendär“ hingegen wird’s deutlich schweißtreibender, da der Feind hier sehr viel schneller und aggressiver agiert und dabei obendrein häufiger aus unterschiedlichen Richtungen heranstürmt. Im Vergleich zu Teil 1 hinterlassen zudem die Wegfindungsroutinen einen spürbar ausgereifteren Eindruck. Das wird vor allem dann deutlich, wenn wir einen großen Pulk Einheiten von



Wenn zwei Dutzend Einheiten aufeinanderprallen, kann es schon mal unübersichtlich werden. Wohl dem, der seine Truppen sinnvoll gruppiert.



Einsteigerfreundlich: Wichtige Funksprüche bekommt ihr stets auch grafisch im linken oberen Bereich des Bildschirms angezeigt.



Kartendecks im neuen Blitz-Modus sollten sowohl Infanterie-, Luftwaffe- als auch Fahrzeug-Einheiten beinhalten.

einem Kartenende zum anderen schicken und dabei zuschauen, wie dieser Engpässe im Terrain und andere Widrigkeiten erfolgreich umschifft.

Zugegeben, die wahlweise auch zu zweit im Koop-Modus spielbare Kampagne hat Potenzial – sofern sich das nach gerade einmal 50 Minuten Spielzeit beurteilen lässt. Geschichte und Missionsaufbau passen wunderbar zusammen, das Leveldesign setzt immer wieder überraschende Akzente und nicht zuletzt rasant inszenierte Zwischensequenzen sowie die gelungene deutsche Sprachausgabe tragen ihren Teil dazu bei, dass wir wissen wollen, wie es weitergeht.

**Trumpfkarte: Mehrspieler-Modus**

Die eigentliche Faszination von *Halo Wars 2* spüren wir allerdings erst so richtig im Mehrspieler-Modus, den Creative Assembly in München anhand von zwei komplett neuen Karten veranschaulicht. Den Anfang macht ein 3-gegen-3-Team-Deathmatch auf Ashes, einem verkohlten Trümmerfeld mit riesigen Freiflächen, zahlreichen Standorten zum Bau zusätzlicher Basen sowie fünf außerirdischen Energieknoten im Zentrum. Letztere zu erobern ist zwar nicht verpflichtend, allerdings äußerst sinnvoll, um den eigenen Stromhaushalt anzukurbeln. Die Folge: Schnell hat unser Hauptquartier die höchste Tech-Stufe erreicht und wir dürfen viele der interessanten Einheiten-Neuzugänge in Auftrag geben.

Da wäre zum Beispiel Jackrabbit, ein dreirädriger Aufklärer, mit dem ihr blitzschnell die Karte auskundschaftet und getarnte Feindeinheiten entlarvt. Oder nehmen wir den Kodiak: Das tonnenschwere Artillerie-Fahrzeug verankert sich auf Knopfdruck im Boden und feuert verheerende Langstreckengeschosse ab. Nicht minder praktisch: Nightingale, eine fliegende Unterstützungseinheit mit quirligen Begleitdrohnen, die vollautomatisch Verbündete in ihrer Umgebung heilen.

Um die Balance zu wahren, führen die Verbannten natürlich ebenfalls neues Kriegsgerät in die Schlacht, etwa den ein Tarnfeld generierenden Shroud, den Flak-Walker Reaver oder den Ausbrems-Munition verschießenden Marauder. Redaktionsliebling bleibt gleichwohl der Blisterback, ein insektenähnliches Artilleriegeschütz. Wie eine stählerne Hummel summt es im Flugmodus von A nach B. Gebt ihr den Angriffsbefehl, krallt sich der Brummer sogleich im Erdreich fest und feuert ein halbes Dutzend Boden-Boden-Raketen gen Zielkoordinaten. Ziemlich cool!

Karte Nummer 2 hört auf den Namen Frontier, spielt in einer von Pflanzen überwucherten Blutsväter-Einrichtung, ist wesentlich kompakter angelegt, bietet dafür aber umso mehr Möglichkeiten, die unzähligen Anführer-Talente in einem hitzigen Dominanz-Match (Türme erobern und halten) auszuloten. Wählen wir beispielsweise den Verbannten Decimus als General unser Streitkräfte, machen wir unseren Feinden das Leben mit lähmenden Wirbelblitzen und tödlichen Verglasungsstrahlen zur Hölle. UNSC-Kommandant Enders hingegen setzt auf Geschützturm-Abwürfe, explosive Lotusminen, gehackte Wächtereinheiten und Reparaturdrohnen – um nur sieben der letztendlich über 60 Anführer-Talente zu nennen.

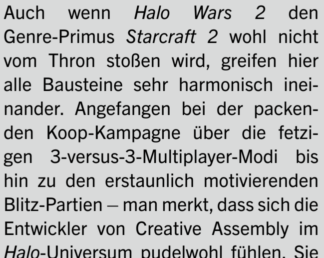
**MOBA trifft Echtzeitstrategie**

Ein weiteres Highlight von *Halo Wars 2*: Im neuen Blitz-Modus legt der ohnehin schon rasante Multiplayer noch mal eine Schippe drauf. Denn statt zeitraubend Basen auszubauen und Truppen zu trainieren, verfügt hier jeder Spieler lediglich über ein Kontingent an Sammelkarten, das er sich vor Match-Beginn zu einem zwölf Karten umfassenden Deck zusammenstellt. Ebendiese Karten müsst ihr nun während einer Partie – unter Berücksichtigung von sammelbaren Energiepunkten – möglichst geschickt ausspielen. Zückt ihr etwa die Einheiten-Karte „Scharfschütze" (kostet 60 Punkte), materialisiert sich ein solcher auf dem Schlachtfeld. Entscheidet ihr euch dagegen für eine Booster-Karte, könnt ihr den gnadenlosen Kampf um drei Kontrollpunkte mit Orbitalkanonen, Erdbeben-Schockwellen und anderen anführerspezifischen Talenten maßgeblich beeinflussen. Was bleibt, sind kurze, knackige Mehrspieler-Geplänkel, die in der Regel kaum zehn Minuten dauern, euch dabei jedoch taktisch unglaublich fordern und vielleicht gerade deswegen so begeistern. ❑



Die ersten Runden im Blitz-Modus sind noch vergleichsweise harmlos. Ab Runde 15 kommt man jedoch ordentlich ins Schwitzen.

## WOLFGANG MEINT



**„Blitz-Modus und Mehrspieler-Schlachten werden mir schlaflose Nächte bereiten."**

Auch wenn *Halo Wars 2* den Genre-Primus *Starcraft 2* wohl nicht vom Thron stoßen wird, greifen hier alle Bausteine sehr harmonisch ineinander. Angefangen bei der packenden Koop-Kampagne über die fetzigen 3-versus-3-Multiplayer-Modi bis hin zu den erstaunlich motivierenden Blitz-Partien – man merkt, dass sich die Entwickler von Creative Assembly im *Halo*-Universum pudelwohl fühlen. Sie sind mit sehr viel Herzblut bei der Sache und stehen in engem Kontakt mit der Community. Besonders erfreulich: Das Interface wirkt mittlerweile ziemlich rund, das Pathfinding der Einheiten klappt deutlich besser als in Teil 1 und der PC-exklusive 4K-Modus sieht richtig schick aus. Bleibt eigentlich nur noch zu hoffen, dass die Kampagne in der Testversion ähnlich rasant weitergeht und spätestens mit dem Erscheinen der Season-Pass-Inhalte eine dritte spielbare Fraktion nachgeschoben wird. Wie wäre es zum Beispiel mit der Flood oder den Prometheanern?

**Genre:** Survival-Horror
**Entwickler:** Capcom
**Publisher:** Capcom
**Termin:** 24. Januar 2017

# Resident Evil 7

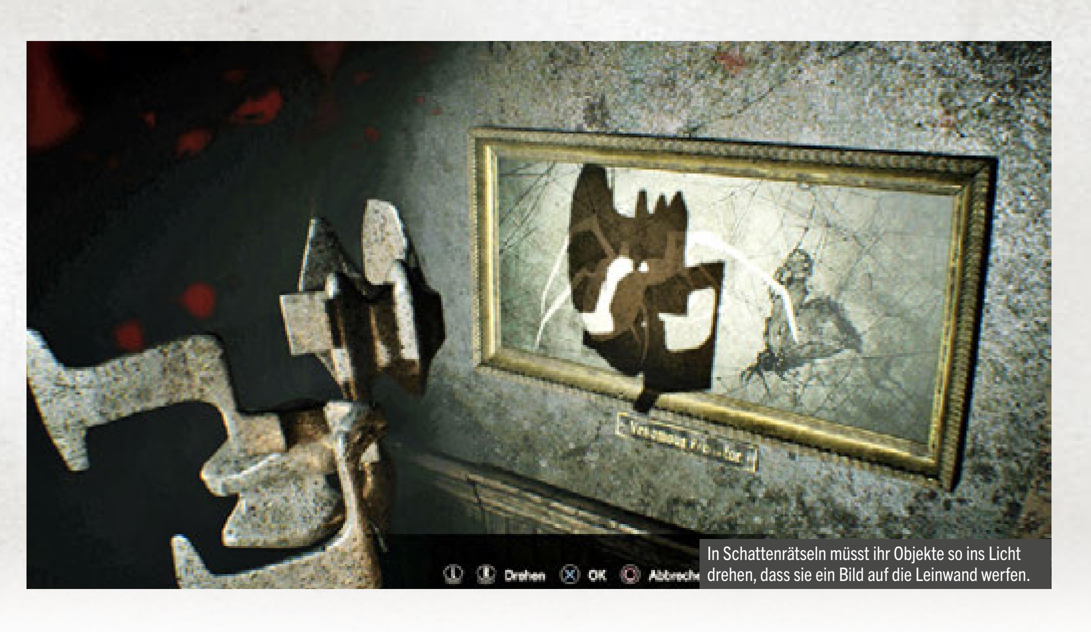
**Von:** Katharina Reuß

Schrecklich gut oder zum Fürchten schlecht? *Resident Evil* möchte sich mit Teil 7 (wieder einmal) neu erfinden.

Angst gehört zum Leben. Sie hinderte eure Vorfahren daran, die Abkürzung durch die nächste Säbelzahntigerhöhle zu nehmen, und ermöglichte dadurch, dass ihr heute existiert und Angst vor abstrakteren Gefahren wie Jobverlust und Altersarmut habt. Eine moderne Sorge können wir euch mit diesem Vortest zu *Resident Evil 7* immerhin nehmen, nämlich die, dass es sich bei der Fortsetzung der Survival-Reihe um ein schlechtes Spiel handelt. Wer seine vom Alltag geräderte Seele einer Urangstkur unterziehen will, der ist mit dem Gruselschocker *Resident Evil 7* gut bedient.

**Ethan, ein normaler Psychopath**

Ethan ist kein Mitglied der berühmten S.T.A.R.S.-Einheit, dem Sondereinsatzkommando, aus dessen Rängen üblicherweise die Helden der *Resident Evil*-Reihe entspringen. Nein, er ist ein normaler Typ, der seine verschollene Freundin Mia sucht. Trotz seiner anfänglichen Unbedarftheit schließt er überraschend schnell Frieden mit dem Umstand, dass er die Liebste im tiefsten Süden der USA den Klauen einer Familie Irrer und ekelhafter Monster entreißen muss. Da gab es in den letzten Jahren überzeugendere Charakterentwicklungen im Genre zu beobachten, etwa bei der Konkurrenz *Silent Hill: Downpour* aus dem Jahre 2012. Viel schillernder als Ethan präsentieren sich die Angehörigen der Familie Baker, die (auch wortwörtlich) nicht mehr ganz sauber sind. Was genau der Sippe zugestoßen ist, wo Mia steckt und wieso sie überhaupt das Baker-Anwesen besuchte, findet Ethan auf dem normalen Schwierigkeitsgrad in




In Schattenrätseln müsst ihr Objekte so ins Licht drehen, dass sie ein Bild auf die Leinwand werfen.

**! WARUM KEIN TEST?**

Vor Drucklegung der PC Games erreichte uns keine Testversion der PC-Fassung von *Resident Evil 7*. Stattdessen erhielten wir verkaufsfertige PS4-Ausgaben des Spiels. Wir haben diese Fassung komplett durchgespielt und präsentieren euch das Ergebnis in diesem Vorabtest.

**AUF PCGAMES.DE** Die Wertung liefern wir auf unserer Webseite nach.

Die Monster sind schaurig-schön gestaltet, es gibt aber wenige Variationen.

etwa zehn Stunden Spielzeit heraus. Wer wenig Wert auf Eastereggs und Sammelobjekte legt, löst das Rätsel mitunter in acht Stunden oder weniger. Die Handlung verliert ab der zweiten Spielhälfte ein wenig an Spannung und bemüht ein paar etablierte Horror-Klischees zu viel, um Genreveteranen zu überzeugen. Unaufmerksame Spieler hingegen laufen Gefahr, durch die teilweise in mehreren Zeitebenen präsentierte Handlung den Überblick zu verlieren. Alles in allem sind keine Vorkenntnisse der umfangreichen Serie erforderlich, *Resident Evil 7* steht für sich. Gewisse Traditionen der frühen Spiele der Reihe hält Teil 7 still in Ehre, etwa durch makabre Mechaniken verschlossene Türen, Tränke, gemixt aus Kräutern, oder das Speichern an anachronistisch anmutenden Kassetten-Recordern.

**Durchschnittliche Artenvielfalt**

Aus der Ego-Ansicht, die sich im Horror-Genre in den letzten Jahren nicht nur durch den VR-Trend mehr und mehr etabliert hat, widersetzt sich Ethan den Feinden zunächst mit Messer und Axt, später mit Pistole, Magnum, Schrotflinte, Flammen- und Granatwerfer sowie Maschinengewehr. Verschwenderischer Umgang mit der Munition ist dabei nicht zu empfehlen, manchmal ist es sinnvoller, die Beine statt das Schießeisen in die Hand zu nehmen. Neben den zunächst menschlich erscheinenden Bakers treiben humanoide Monstrositäten mit spitzen Zähnen und langen Klauen ihr Unwesen im Sumpf, dazu kommen übliche Verdächtige wie dickbäuchige Spinnen und überproportionierte Stechmücken. Gegner-Design und -Vielfalt im regulären Spieverlauf lassen zwar zu wünschen übrig, die Bosskämpfe aber sind packend inszeniert. Allzu schwierig ist *Resident Evil 7* auf dem normalen Schwierigkeitsgrad für Genre-Kenner nicht. Setzt man die Schüsse gezielt und verlangsamt man Feinde, indem man deren Beine ins Fadenkreuz nimmt, kommt man ohne allzu viele Bildschirmtode und Frustmomente am Ende der Geschichte an. Bei den Rätseln ist das ähnlich. Es handelt sich weniger um komplexe Kopfnüsse als um simple Herausforderungen, in deren Nähe ab und zu gar ein Zettel hängt, auf dem Ethan die erforderlichen Vorgehensweise einfach nachlesen kann. Der Verzicht auf obskure Puzzles sorgt immerhin für einen angenehmen Spielfluss ohne Stolpersteine und einen schönen Rhythmus zwischen Action und ruhigen Passagen.





Familienoberhaupt Jack duldet keine Widerworte. Auch wenn er so nett lächelt.

**Mit gefüllten Taschen**

In der ersten Hälfte des Spiels ist Ethan hauptsächlich auf dem Anwesen der Bakers unterwegs. Statt einem linearen Pfad zu folgen, kehrt er zu bereits besuchten Räumen zurück, schaltet Abkürzungen frei und sammelt diverse Objekte, die ihm dabei helfen, bis zum Tagesanbruch zu überleben. Dazu gehören etwa Steroide und




Die widerlichen kleinen Spinnen blockieren manchmal Türen, brennen aber immerhin gut.

In einem recht umfangreichen Rätsel-Flashback-Kapitel gilt es unter anderem, eine brennende Kerze auf dem Geburtstagskuchen zu platzieren. Alles Gute!

Auf dem nornalen Schwierigkeitsgrad speichert ihr, sooft ihr wollt, an den Kassetten-Recordern.

Stabilisatoren. Beide Mittel werden injiziert und verbessern Ethans physische Verfassung dauerhaft. Steroide erhöhen die Gesundheit, Stabilisatoren unterdrücken das Zittern beim Zielen mit der Waffe. Rucksäcke erweitern das arg begrenzte Inventar, das dennoch nie ausreicht. Einerseits passt das zum Geist der Serie, die stets intelligentes Item-Management erforderte, andererseits wurde die Mechanik nicht gut umgesetzt. Ethan kann Objekte nicht ablegen oder Munition direkt in ein leeres Magazin laden, wenn er keinen Slot in der Tasche frei hat. Verschlimmert wird der Umstand im Irrenhaus-Modus, der nach dem ersten Durchspielen freigeschaltet wird. Dort existieren spezielle Schriftrollen, die Ethan mit erhöhter Widerstandskraft versorgen – aber nur, wenn er sie bei sich hat. Angesichts der erheblichen Schlagkraft selbst schwächster Feinde in diesem Schwierigkeitsgrad ist der Besitz dieser Kraftspender doch sehr zu empfehlen. Manche Objekte lassen sich in einem Slot stapeln (Kräuter, Minen), andere wiederum nicht (flüssige Chemikalien). Immerhin ist der Weg zur nächsten Lagerkiste meistens nicht allzu weit – und die hat unbegrenzt Platz für allerlei unerwünschte Kleinigkeiten. Mit den überall verstreuten antiken Münzen kauft man sich Steroide, Stabilisatoren oder eine Magnum, jedoch ohne dafür einen mysteriösen Händler mit Mantel aufsuchen zu müssen. Ethan wirft das benötigte Kleingeld einfach in die mancherorts bereitstehenden Käfige und greift sich den Preis. Für Atmosphäre und Erklärungen zur Hintergrundgeschichte sorgen die Unmengen Fotografien und Schriftstücke in der Umgebung.

### Von Höhepunkt zu Höhepunkt

*Resident Evil 7* lässt an vielen Stellen auch gestählte Nerven flattern, meistens versteht das Spiel es vorzuglich, eine beklemmende Atmosphäre aufzubauen und die Anspannung in einem gelungenen Jump-Scare gipfeln zu lassen. Gerade im letzten Kapitel jedoch begeht der Titel den bei vielen Horror-Spielen üblichen Fehler, die Action auf die Spitze treiben zu wollen. Wenn man zig Ungeheuer erlegt, möchte einfach keine Gänsehautstimmung aufkommen. Die Settings abseits der Farm-Gebäude sind wenig spektakulär und vor allem Serienveteranen bekannt – da hilft es wenig, dass eine der Locations ein recht gelungenes Level-Design aufweist. Wer Horror mag, der steht nicht unbedingt auch auf extrem blutrünstiges Bildschirmgeschehen. Zwar spielt psychologischer Grusel ebenfalls eine

## MARCO MEINT



### „Vollkommen anders und doch sehr vertraut – gut gemacht, Capcom!“



Seitdem mir *Resident Evil* anno 1996 als erstes Videospiel überhaupt gezeigt hat, was richtige Angst bedeutet, bin ich großer Fan von Capcoms Horror-Serie – dem einen oder anderen Ausrutscher zum Trotz. Auch wenn ich *Resident Evil 6* mit all seinen Defiziten immer noch etwas abgewinnen konnte, war auch mir klar, dass es mit der Reihe als explosiver Action-Blockbuster so nicht weitergehen konnte. Insofern war ich sehr erfreut, dass sich Capcom für den siebten Teil viel vorgenommen und das Spiel radikal verändert hat. Den augescheinlich größten Wandel hat dabei die Spielansicht vollzogen, an die man sich jedoch schnell gewöhnt hat. Viel wichtiger hingegen sind die zahlreichen Anleihen an die Ursprünge der Serie. Inventar-Managment, offenes Leveldesign, begrenzte Munition, das Aufsuchen von wichtigen Schlüssel-Items: In Sachen Gameplay weist *Resident Evil 7* so viele Parallelen zur ersten Trilogie auf wie kaum ein anderer Teil, der seitdem erschienen ist. Zum ersten Mal seit vielen Jahren überkam mich wieder ein Gefühl der Sicherheit, als ich die durch eine Rätseleinlage gesicherte Schrotflinte in meinen virtuellen Händen hielt und mich anschließend wieder in den Keller des Hauses begab. In Sachen Aufmachung und Präsentation zieht *Resident Evil 7* dabei mit seiner tollen Grafik alle Register. Richtig gut gefällt mir die Familie Baker als Antagonisten-Kollektiv, die euch über das ganze Spiel hinweg das Leben schwer macht. Anlass zur Kritik habe ich aber dennoch, welche sich vor allem auf die zweite Hälfte des Spiels bezieht. Nicht nur die Story wird zum Teil unnötig konfus (wenn auch nicht kompliziert), auch diverse spätere Abschnitte können es qualitativ nicht mit dem Anwesen der Anfangskapitel aufnehmen. Weiter ins Detail gehen kann ich an dieser Stelle allerdings nicht, da wir hier ansonsten höchst sensibles Spoiler-Territorium betreten würden. Ich kann aber schon jetzt garantieren, dass *Resident Evil 7* in der Fan-Community ein großes Streitthema sein wird – zum Guten wie zum Schlechten. Insgesamt halte ich den Weg, den Capcom mit *Resident Evil 7* eingeschlagen hat, aber für den richtigen und hoffe, dass diese Entscheidung auch von Erfolg gekrönt sein wird. Sollte es irgendwann mal zu einem achten Teil kommen, darf er gerne denselben Kurs einschlagen. Zuvor bin ich aber mal gespannt, was Capcom mit den unausweichlichen DLC-Inhalten (auch hier aus Spoiler-Gründen keine näheren Infos) sowie dem noch nicht näher vorgestellten Remake zu *Resident Evil 2* auf der Platte hat. Zum Schluss gibt's noch ein Extralob an Capcom für den alternativen Schwierigkeitsgrad, den man nach Abschluss des normalen Hauptspiels erhält. Am zweiten Durchgang werde ich bestimmt noch lange zu knabbern haben.


Viele Waffen erlangt Ethan nur abseits der Pfade, die zum nächsten Plotpoint führen. Haftminen und Maschinengewehr sind tolle Helfer in der Not.


Ab und zu findet man die Überreste anderer Besucher der Baker-Farm. Ziemlich makaber.


Die dramatische Beleuchtung setzt an vielen Stellen die nahenden Feinde in Szene.

Rolle in *Resident Evil 7*, der extrem expliziten Darstellung von Gewalt sollte man sich aber bewusst sein. Gewebe und Gedärm fliegt nicht nur umher, wenn Ethan gegen Monster kämpft. Gelegentlich entspricht das japanische Horrorspiel in Sachen Gewaltporno-Faktor dem Level eines *Saw*.

**Schöne Schauer**

Die Ladezeiten auf der PS4 sind zwar bei jedem Neustart mit über einer Minute gewaltig, dafür geht es aber nach dem Bildschirmtod rasch weiter und zwischendrin wird Ethan nicht aufgehalten. Auf dem PC dürften sich die Ladezeiten ohnehin in zumutbareren Grenzen halten. Positiv fällt auf, dass *Resident Evil 7* nicht ruckelt, sondern schön flüssig läuft, Probleme zeigen sich jedoch bei den Texturen. Die sind zwar generell hochauflösend und attraktiv, aber meist erst auf den zweiten Blick: Nach kurzer Wartezeit ploppen die scharfen Versionen der virtuellen Tapeten ins Bild. Abstürze, grobe Bugs oder ähnliche Störfaktoren traten auf der PS4 nicht zutage. Ein Glitch, bei dem ein Boss für ein paar Sekunden zwischen Tür und Angel festhing, war das schlimmste Vergehen, das sich *Resident Evil 7* zuschulden kommen ließ. Die Gesichter der Charaktere sind größtenteils überzeugend und detailreich, mit der realistischen Darstellung von langen Haaren hat die RE-Engine jedoch sichtlich Probleme. Dafür wissen die Lichteffekte zu gefallen, seien es schummrige Taschenlampenbeleuchtung, Stichflammen des Brenners, Neonröhren oder Lichterketten. Je nach Vorliebe und Sprachkenntnissen lauscht man der deutschen oder der englischen Vertonung. Die deutschen Stimmen sind bis auf ein paar Ausnahmen in Ordnung, die englische Synchro fällt aber wie so oft besser aus. Untertitel stehen bereit und die Texte sind selbstverständlich auf Deutsch.

**Auf ein Neues**

*Resident Evil 7* präsentiert die Wurzeln der Serie in einem angemessenen, modernen Gewand. Somit handelt es sich um ein sehr gutes Spiel der Reihe, das vielleicht nicht ganz die riesigen Fußstapfen des hochgelobten *Resident Evil 4* ausfüllt, aber wenigstens endlich wieder festen Boden unter den Zehen spürt. Im Genrekontext gesehen ist *Resident Evil 7* ein gutes, aber nicht sonderlich innovatives Spiel. Das sollte aber niemanden vom Kauf abhalten, der dieses kleine bisschen wohlverdienten, virtuellen Horror braucht, um ein paar Stunden den Schrecken des Alltags zu entfliehen. ❑

## „Endlich wieder ein *Resident Evil*, das seinen Namen auch verdient“

*Katharina Reuß*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Die verkaufsfertige PS4-Fassung des Spiels sowohl auf einer Pro-Konsole als auch auf einer herkömmlichen PS4.

**PRO**
- Guter Spielfluss
- Packende Atmosphäre
- Gelungenes Level-Design
- Suche nach versteckten Extras lohnt sich
- Irrenhaus-Schwierigkeitsgrad für Profis
- Gute Mischung aus Tradition und Moderne
- Hübsche Lichteffekte
- Toll gestaltete Bosse

**CONTRA**
- Umständliches Inventarsystem
- Schauplätze in zweiter Spielhälfte nur mittelmäßig
- Hauptcharakter handelt wenig nachvollziehbar
- Geringe Gegnervielfalt
- Nachladende Texturen
- Ein paar müde Klischees innerhalb der Erzählung

**WERTUNGSTENDENZ** 0 **80-85** 100

Zehn Stunden sind zwar nicht unbedingt wenig Spielzeit, für mich kam das Ende dennoch ein bisschen zu schnell. Nur allzu gerne hätte ich weiter nach Eastereggs gesucht, mich mit Steroiden vollgepumpt und Münzen gesammelt, um mir endlich die Magnum leisten zu können. Der abrupte Abschluss lässt sich durch die Tatsache verschmerzen, dass es offensichtlich noch viel zu entdecken gibt und sich ein neuer, extrem anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad auftut. Das beruhigt sicher auch Genre-Kenner, die beim Durchgang mit normalen Einstellungen wohl selten ins Schwitzen geraten. Bei Runde 2 sind die Schlüssel und Objekte außerdem anders platziert. Dass *Resident Evil 7* nicht mit aller Gewalt in die bestehende Handlung der Reihe hineingepresst wurde, sondern relativ frei schwebend im Serien-Universum existiert – von den obligatorischen, vagen Verbindungen zu existierenden Charakteren mal abgesehen –, empfinde ich als die richtige Entscheidung. So konnte sich das Team beim Entwickeln ganz auf die verrückte Baker-Sippe und deren unwirtliches Farm-Gelände konzentrieren. Der ganz und gar nicht verflixte siebte Teil der Serie ist somit ein vorzüglicher Anknüpfpunkt, um der Saga rund um Zombies, Sondereinsatzkommandos und Biowaffen wieder zum alten Glanz zurückzuverhelfen. Beim nächsten Spiel darf es dann auch gerne etwas mehr Experimentierfreude sein – vorerst bin ich aber sehr zufrieden mit dem neuen alten *Biohazard*.

Grafikfilter und leicht unübersichtliche Infografiken mit Icons verraten euch als Bürgermeister, wo die Problemzonen in eurer Stadt liegen.

**Genre:** Aufbaustrategie
**Entwickler:** Reborn Interactive
**Publisher:** Kalypso Media
**Termin:** 20. Januar 2017

# Urban Empire

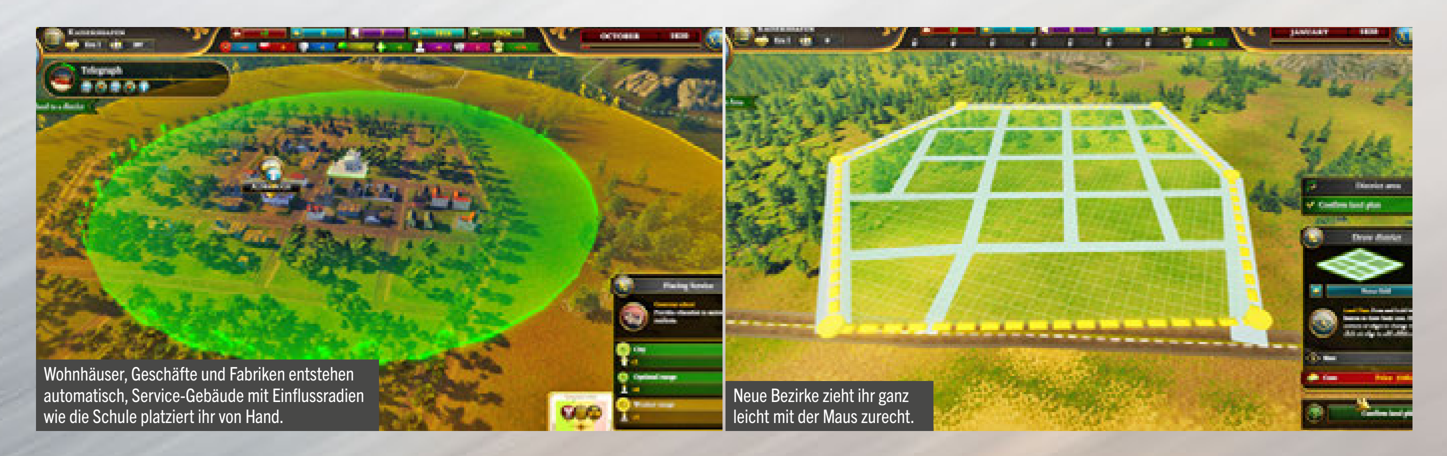
**Von:** Peter Bathge

Kann der dröge Alltag eines Lokalpolitikers als Blaupause für ein unterhaltsames Spiel herhalten?

Mit Stadtsimulationen aus Finnland haben PC-Spieler zuletzt gute Erfahrungen gemacht: 2015 setzte das kleine Studio Colossal Order mit *Cities: Skylines* einen neuen Maßstab im Genre. Ein Jahr später will es Reborn Interactive den Landsleuten gleichtun. Doch *Urban Empire* unterscheidet sich in einem Punkt drastisch von der Konkurrenz: Es ist kein sogenannter „City Builder“, sondern ein „City Ruler“. Bedeutet: Ihr dürft als Bürgermeister nicht nach Lust und Laune neue Distrikte, Schulen und Polizeigebäude aus dem Boden stampfen, sondern müsst euch dafür streng nach demokratischen Regeln erst einmal die Zustimmung im Stadtrat besorgen. Das hat zwangsläufig zur Folge, dass sich der Spielablauf gerade zu Beginn einer Partie deutlich zäher gestaltet als anderswo. Ihr wollt ein neues Stadtviertel zur Besiedlung freigeben? Abstimmung abwarten! Die wachsende Industrie benötigt einen Bahnhof? Erst mal sehen, ob euch die Parteien bei diesem Bauvorhaben unterstützen! Wo man in *Cities: Skylines* schnell (und auf Dauer auch einen Tick zu einfach) eine schmucke, emsige Stadt aus dem Boden stampft, mahlen die Mühlen in *Urban Empire* langsamer. Der zähe Spielablauf wird durch knappe Finanzmittel und einen schwierigen Einstieg nicht eben beschleunigt; das Tutorial erklärt zwar die Grundzüge, dennoch wünscht man sich oftmals mehr Transparenz und zusätzliche Informationen. Wer Spaß an *Urban Empire* haben will, sollte also eine gewisse Einarbeitungszeit mit einplanen!

## Wenig Inhalt

Die Kampagne ist das Herzstück von *Urban Empire* und spielt sich wie ein Endlosmodus ohne Zwischensequenzen und Story-Bei-



Wohnhäuser, Geschäfte und Fabriken entstehen automatisch, Service-Gebäude mit Einflussradien wie die Schule platziert ihr von Hand.

Neue Bezirke zieht ihr ganz leicht mit der Maus zurecht.


Die fehlerhafte Kollisionsabfrage lässt die spärlich animierten Fahrzeuge und Passanten durcheinander gleiten.

Über den umfangreichen Forschungsbaum schaltet ihr neue Technologien, Gebäude und Maßnahmen frei.



Regelmäßig ist eure Eingabe bei Ereignissen gefragt; die Konsequenzen lassen sich vorab allenfalls erahnen.

werk. Dabei stehen lediglich drei Karten zur Auswahl. Dazu gibt es drei optionale Szenarien, in denen ihr nicht wie in der Kampagne bei null anfangt, sondern in einer bestehenden Stadt vorgegebene Aufgaben erfüllen müsst. Einen Editor gibt es nicht und auch die bei *Cities: Skylines* so populäre Modding-Unterstützung fehlt. Der Umfang ist somit vergleichsweise mickrig, allerdings könnt ihr in der Kampagne und in jedem Szenario genretypisch viele Stunden verbringen. Der zur Verfügung stehende Baugrund auf den Maps ist jedoch zu gering – richtig große Metropolen lassen sich so kaum errichten. Doch selbst bei mittelgroßen Städten stört die geringe Übersicht, denn die Kamera lässt sich nicht weit genug herauszoomen, um die komplette Siedlung im Blick zu haben. Davon abgesehen ist die Steuerung aber gelungen: Die Menüs sind kaum verschachtelt und besonders das Anlegen neuer Distrikte, in die anschließend selbstständig neue Einwohner ziehen, gestaltet sich mit wenigen Mausklicks sehr komfortabel. Im Gegensatz zu *Sim City* & Co. legt ihr nicht den Verlauf einzelner Straßen fest, das übernimmt eine Automatikfunktion. Dadurch geht dem Spieler Kontrolle verloren, zumal auch das genretypische Ausweisen von Wohn-, Gewerbe- und Industrievierteln nicht in gewohnter Weise funktioniert. Stattdessen entscheidet auch hier das Spiel zumindest anfangs selbst über den Mix – erst im späteren Spielverlauf lässt sich das Verhältnis anpassen.

Da eine Partie im Spiel bis zu 200 Jahre vom Beginn der Industrialisierung bis in die Moderne umspannt, verändert sich das Stadtbild mit der Zeit. Ein umfangreicher, ins fünf Segmente unterteilter Forschungsbaum erlaubt das Freischalten neuer Gebäude, Gesetzesvorschläge, Aktionen, Bezirksregelungen und mehr. Das macht viel Spaß und hält die Motivation hoch, zumal mit zunehmenden Spielfortschritt immer neue Optionen und komplexere Aktionen verfügbar werden. Der Spielfluss ist zwar nicht ganz so gut wie in *Cities: Skylines*, dennoch hält *Urban Empires* durch wohldosierte Abwechslung gut bei Laune.

Die Bedürfnisse der Bewohner und deren Befriedigung sind mal wieder oberstes Spielziel. Sechs Stück gibt es, darunter Sicherheit, Fortbildung, Gesundheit und Entertainment. Wer diese Bedürfnisse abdeckt, indem er Gebäude wie Krankenhäuser und Schulen errichtet, darf sich nicht nur über zufriedene Bürger und blühende Industriezweige freuen, auch die Parteien sind einem wohlwollender gestimmt, wenn in der Stadt alles glatt läuft. Wichtiges Detail: Bildungsgebäude generieren nebenbei auch noch Forschungspunkte. Wer damit fleißig neue Technologien erforscht, kann den Wissenschaftssieg erringen, eine von fünf Siegbedingungen.

**Der politische Prozess**

Wie eingangs erwähnt, stehen auf unserer Tagesordnung als Bürgermeister aber nicht nur der Auf- und Ausbau unserer Stadt, sondern eben auch die dazugehörige Politik. Wollen wir das Budget des Gesundheitssektors erhöhen oder ein neues Gesetz verabschieden, müssen wir dafür in den Stadtrat. Über den Erfolg einer Gesetzesvorlage wird demokratisch per einfachem Mehrheitsentscheid abgestimmt, wobei sich die anfangs drei im Rat vertretenen Parteien aus wichtigen Bürgern unserer Stadt zusammensetzen, die bestimmte politische Ansichten vertreten. Bevor ein Gesetz eingebracht wird, können wir anhand einer Prognose absehen, wie viele Ja- und Nein-Stimmen zu erwarten sind, wie viele Wähler noch unentschlossen sind und wie die unterschiedlichen Parteien

**WARUM KEIN TEST?**

Publisher Kalypso hatte uns eine fast fertige Version von *Urban Empire* zur Verfügung gestellt, an der aber noch bis zur Veröffentlichung gearbeitet wurde. Da wir eventuelle Patches zwischen Redaktionsschluss (13.01) und Release (20.01) nicht in den Test einbeziehen konnten, vergeben wir keine finale Wertung.

**AUF PCGAMES.DE** Die Wertung liefern wir auf unserer Webseite nach.


So nahe ans Geschehen kommt ihr nur im per Tastendruck aktivierbaren Screenshot-Modus.

Im Vorfeld einer Entscheidung zeigt das Spiel an, wie die Stimmen vermutlich ausfallen werden. Hier konnten wir eine breite Mehrheit für unser Vorhaben gewinnen.

Am linken, unteren Bildschirmrand poppen während des (pausierbaren) Echtzeit-Spielablaufs mit schöner Regelmäßigkeit Ereignisse auf, die unserer Entscheidung harren.

Durch Interaktion mit den Parteien versuchen wir, Ja-Stimmen für unser Vorhaben zu gewinnen.

Regelmäßige Abstecher zum Stadtrat sind nötig, um über Gesetzesvorhaben und den Bau neuer Distrikte oder öffentlicher Gebäude abzustimmen.

grundsätzlich zu dem jeweiligen Vorschlag stehen. Um das Risiko einer Ablehnung zu senken, können wir die Parteien beeinflussen, was uns zwar Ja-Stimmen sichert, unter Umständen aber unser Ansehen bei den Abgeordneten senken kann. Mit der Parteilinie kompatible Entscheidungen verschaffen uns Wohlwollen – das kann als politisches Kapital eingesetzt werden, um für einen Vorschlag zu werben. Dabei dürfen wir entweder höflich bitten, Druck ausüben oder drohen – ob unsere Maßnahme von Erfolg gekrönt ist, hängt zum einen von unserem Verhältnis zur Partei ab, zum anderen aber auch zu einem kleinen Teil vom Zufall. Die Zusammensetzung des Stadtrates ändert sich zudem im Verlauf des Spiels durch die Entstehung neuer Parteien und die regelmäßigen Parteienwahlen. Sich zum Beispiel mit dem linken Flügel gut zu stellen, bringt also nur etwas, wenn dieser auch dauerhaft mit vielen Abgeordneten vertreten ist. Ab einer bestimmten Epoche kommen zudem Bürgermeisterwahlen hinzu. Verlieren wir diese gegen einen von den Parteien aufgestellten Kandidaten, heißt es Game Over. Für Notfälle kann man Prestige-Punkte nutzen, um die Entscheidung des Rates dennoch zu überstimmen. Diese Prestige-Punkte verdienen wir in erster Linie dadurch, dass wir die Bürger unserer Stadt langfristig glücklich machen.

Beim Test schlich sich zuweilen Tristesse in den Spielablauf, besonders wenn nach der herausfordernden Anfangsphase die Einnahmequellen etwa durch höhere Steuern gesichert sind und einem der wirtschaftliche Erfolg auch politische Vorteile verschafft. Mit Zufallsereignissen versucht *Urban Empire*, aus dem Trott auszubrechen. Je nach Epoche und Stadtzustand stellt uns das Spiel vor Dilemmas, für deren Lösung wir uns zwischen mehreren Verhaltensweisen entscheiden müssen. Dabei handelt es sich zwar nur um banale Textfenster, die Themen sorgen aber für Spannung. So drängt sich im Industriezeitalter etwa die Frage nach dem Umgang mit Kinderarbeit auf, auch Frauenrechte oder gleichgeschlechtliche Eheschließungen stehen auf dem Programm. Unsere Entscheidungen haben Konsequenzen wie ein sinkendes Ansehen oder Konflikte mit einer bestimmten Partei. Da es eine große Bandbreite an Ereignissen gibt, kommt theoretisch nicht so schnell Langweile auf. Praktisch verringen aber die dröge Präsentation und der geringe Wuselfaktor auf Dauer den Spaß am Zuschauen, von der sich ständig wiederholenden Musik ganz zu schweigen. ❑

## „*Urban Empire* ist das Sparbrötchen unter den Stadtsimulationen.“

*Peter Bathge*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Eine fast fertige Version stand uns für mehrere Tage zur Verfügung. Darin fehlten aber noch letzte Bugfixes sowie die deutsche Übersetzung.

### PRO
- Einzigartige Kombination aus Aufbau und Politik
- Eingängige Steuerung
- Motivierende Forschungsoptionen
- Viele Ereignisse sorgen für Abwechslung

### CONTRA
- Spröde Präsentation
- Kein Straßenbau
- Zuweilen fehlende Transparenz
- Wenige Szenarios & Karten
- Schwerer Einstieg, später zu leicht
- Kamera lässt sich nicht weit genug herauszoomen
- Musik wiederholt sich oft

**WERTUNGSTENDENZ**




Es ist das grundsätzliche Konzept von *Urban Empire*, das mich persönlich abschreckt: Wenn ich am PC meine Traumstadt baue, dann möchte ich doch nicht, dass mir da jemand wie der Stadtrat in meine Entscheidungen reinredet. Das mag zwar realistischer sein als das gottgleiche Bauen in *Cities: Skylines,* macht mir aber auch viel weniger Spaß. Trotzdem dürfte der Fokus auf Politik und Stimmenfang so manch einen Fan komplexerer Aufbauspiele ansprechen. Der Spielablauf ist motivierend, besonders die Forschung ist ein großer Pluspunkt im Vergleich zu Konkurrenten wie *Sim City*. Beim Erfüllen der Bedürfnisse der Anwohner entsteht der genretypische Sog, auch wenn *Urban Empire* etwa bei der Simulation von Passanten weniger Informationen liefert als ich mir das wünschen würde. Auch der Detailgrad der Siedlungen kann nicht mit den Genre-Größen mithalten, auf Dauer sieht *Urban Empire* doch arg eintönig aus. Dazu kommt die schwache Geräuschkulisse – mit Sprachausgabe vertont sind nur ganz wenige Sätze. Wer mit der Präsentation auf Sparflamme leben kann, dürfte aber dennoch einige herausfordernde Stunden in *Urban Empire* verbringen – zumindest bis man alle drei Karten einmal besiedelt und alle drei Szenarien gespielt hat. Der Umfang ist nicht eben die größte Stärke des Spiels. Die finale Wertung wird aber vor allem von der Balance abhängen: Ob Entwickler Reborn mit den letzten Patches vor Release da noch nachgebessert hat, lest ihr im abschließenden Test auf pcgames.de.

# KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CRYTEK

## Radikaler Kurswechsel: Cryteks harter Weg aus der Krise

Crytek macht erneut schwierige Zeiten durch. Das krisengebeutelte Frankfurter Studio (*Crysis*, *Ryse: Son of Rome*) sorgte im Oktober 2015 für negative Schlagzeilen, als bekannt wurde, dass wieder mehrere Angestellte nicht bezahlt werden konnten – bereits zwei Jahre zuvor hatte Crytek mit vergleichbaren Geldproblemen zu kämpfen. Am 20. Dezember 2016 kam dann der Schock: Crytek-Mitgründer und Studioleiter Avni Yerli gab tief greifende Änderungen für die Firma bekannt. Kern der neuen Strategie: Crytek will sich künftig wieder auf die Entwicklung von „Premium-Marken" konzentrieren, die in der Frankfurter Zentrale sowie in Cryteks Studio in Kiew (Ukraine) entstehen sollen. In Kiew wird das Free2Play-Actionspiel *Warface* betrieben, das zumindest im russischen und osteuropäischen Raum erfolgreich ist. Alle anderen Studiozweige werden jedoch geschlossen, die Standorte in Shanghai (China), Budapest (Ungarn), Sofia (Bulgarien), Istanbul (Türkei) und Seoul (Südkorea) müssen dicht machen.



Grafisch toll, aber erfolglos: Crytek veröffentlichte 2016 nur zwei kurze VR-Abenteuerspiele.

Bereits 2012 hatte Cryteks Studiochef Cevat Yerli verkündet, Crytek werde künftig nur noch Free2Play-Spiele entwickeln. *Crysis 3* (2013) und das gefloppte *Ryse: Son of Rome* (2013) waren die letzten klassischen Retail-Titel der *Far Cry*-Erfinder. 2014 klagten erstmals Mitarbeiter über ausgebliebene Gehaltszahlungen; Cevat Yerli begründete später, die Free2Play-Umstellung des Studios sei schwieriger verlaufen als gedacht. Im gleichen Jahr musste die Firma seinen Standort Crytek UK (ehemals Free Radical Design) an Deep Silver verkaufen und Crytek USA (ehemals Vigil Games) umbauen, die an dem Free2Play-Actionspiel *Hunt: Horrors of the Gilded Age* gearbeitet hatten. Das Projekt wurde nach Frankfurt verlegt, aus Crytek USA wurde ein Vertriebsbüro für die Cryengine.

2016 veröffentlichte Crytek nur die beiden VR-Titel *The Climb* und *Robinson: The Journey*, die aber auf gemischtes Feedback trafen. Ob die Entwicklung von *Hunt* nun fortgesetzt wird, ist noch ungeklärt. Ein ähnlicher Fall ist *Arena of Fate*, das von Crytek Sofia entwickelt wurde: Um das kostenlose MOBA, das mit *Dota 2* und *Heroes of the Storm* konkurrieren sollte, ist es bereits seit August 2015 totenstill. Es ist daher anzunehmen, dass das Spiel mittlerweile eingestellt wurde. ❑

Info: www.crytek.com






Das Free2Play-Actionspiel *Hunt: Horrors of the Gilded Age* entsteht seit 2014 in der Frankfurter Firmenzentrale.

STAR CITIZEN

# Engine-Wechsel und große Pläne für 2017

Beim Mammutprojekt *Star Citizen* sorgte zuletzt die Ankündigung für Wirbel, man sei von der Star Engine auf Amazons Lumberyard-Engine umgestiegen. Dabei ist allerdings keinerlei bisher gemachte Arbeit am Spiel verloren gegangen, so Chef-Entwickler Chris Roberts. Beide Technologien basieren auf der Cryengine. Schon seit Ende 2015 nutze das Team von *Star Citizen* keine von Crytek veröffentlichten Versionen der Cryengine mehr, erklärte Roberts. Auch Amazon soll Lumberyard ab Ende 2015 alleine weiterentwickelt haben. Da der Kern beider Grafikmotoren derselbe ist, war Roberts zufolge auch der Wechsel sehr problemlos: Zwei Ingenieure sollen dafür nur rund einen Tag benötigt haben. Lumberyard soll den Netcode im Mehrspieler-Universum verbessern und unter anderem eine leichte Twitch-Integration fürs Streaming erlauben. Seit Alpha 2.6 ist die neue Technik im Einsatz – für die Zukunft hat Roberts weitere Veränderungen am Spiel angekündigt. So sollen 2017 erstmals prozedurale Planeten bespielbar sein, es wird neue Gameplay-Mechaniken abseits des Kampfes geben und die Gegner-KI wird komplett überarbeitet. Neben dem wichtigen Meilenstein Alpha 3.0 will Cloud Imperium Games dieses Jahr auch endlich zumindest die erste Episode des Solo-Weltraum-Shooters *Squadron 42* veröffentlichen – darauf mussten Fans lange warten. ❏

Info: www.robertsspaceindustries.com

Inzwischen haben Unterstützer mehr als 140 Millionen US-Dollar für die *Star Citizen*-Entwicklung zur Verfügung gestellt.

Die spielbare Alpha-Version des persistenten Online-Universums soll 2017 die wichtige Version 3.0 erreichen.

JURASSIC WORLD SURVIVOR

# Lebenszeichen!



Eines der Bilder, die aus dem damaligen *Jurassic World Survivor* ins Netz geleakt sind. Ob das Spiel immer noch so aussieht?

Mehrere Hinweise deuten darauf hin, dass sich das verloren geglaubte *Jurassic World Survivor* wieder in Entwicklung befindet. So hat Universal Pictures am 24. Dezember 2016 einen entsprechenden Markenschutzeintrag vorgenommen. Außerdem wurde im Oktober 2016 bekannt, dass der US-Publisher Perfect World Entertainment sich die Adresse www.JurassicWorld-Survivor.com gesichert hat. Bereits im Juni 2015 kam das Gerücht auf, dass Cryptic Studios Seattle insgeheim an dem Spiel gearbeitet habe. Das Team wurde jedoch in Cryptic Studios' (*Star Trek Online*) Hauptquartier verlegt, die Zukunft von *Jurassic World Survivor* schien ungewiss. Nun – vermutlich auch wegen des großen Erfolges des letzten Kinofilms – wird eine baldige Ankündigung des Dino-Spiels jedoch immer wahrscheinlicher. Gerüchten zufolge soll es sich dabei um ein Open-World-Actionspiel mit Survival- und MMO-Elementen handeln, in dem man einen Überlebenden auf der Isla Nublar verkörpert. ❏

Info: http://jurassicoutpost.com

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

# 2017 mit Solo-Kampagne

Electronic Arts wird dieses Jahr kein neues *Battlefield* veröffentlichen – dafür aber einen Nachfolger zum zugänglichen Mehrspieler-Geballer *Star Wars: Battlefront*. Diesmal sollen aber auch Inhalte für Einzelspieler im Shooter-Paket stecken. So sagte EA-Manager Justin McCully kürzlich in einem Interview mit der US-amerikanischen Webseite Gamespot: „Wir haben von den Fans laut und deutlich gehört, dass der Multiplayer großartig, aber nicht genug war. Sie wollen beides [Einzelspieler und Multiplayer, Anm. d. Red.] als komplettes Paket haben. Also hat sich das Team sehr darauf konzentriert, dieses Einzelspieler-Element zu liefern." Ob es sich dabei tatsächlich um eine Kampagne mit Zwischensequenzen und Story handelt oder Dice wie bei *Battlefield 1* auf für sich stehende Missionen ohne direkte Verbindung setzt, ist noch nicht bekannt. Mit genaueren Informationen ist kurz vor der E3 im Juni dieses Jahres zu rechnen. Als Veröffentlichungstermin ist bereits jetzt das vierte Quartal 2017 angepeilt. Ob *Battlefront 2* dann auch bessere Wertungen als sein casuallastiger Vorgänger (79 bei PC Games) einfährt? ❏

Info: www.battlefront.com



Allein gegen Sturmtruppen, AT-ATs und TIE-Fighter kämpfen; der nächste *Star Wars*-Shooter will vom Multiplayer-Fokus des Vorgängers abrücken.

SCALEBOUND

# Drache erhält Startverbot



Hinter *Scalebound* stand mit Hideki Kamiya einer der Gründer von Platinum Games.

Das Action-Rollenspiel *Scalebound*, bei dem Spieler einen schwertschwingenden Drachenreiter steuern sollten, erscheint nicht mehr – die Entwicklung wurde überraschend seitens Publisher Microsoft eingestellt. Entwickler Platinum Games, das Studio hinter dem Konsolen-Hit *Bayonetta*, bedauerte den Schritt. *Scalebound* wurde 2014 exklusiv für Xbox One angekündigt. Erst im Sommer 2016 wurde eine PC-Umsetzung bestätigt. Mit der Entwicklung hat Platinum Games bereits 2006 begonnen. *Scalebound* war für Nintendos damals brandneue Motion-Control-Konsole Wii geplant. Noch in der Konzeptphase wurde das Projekt aber wieder auf Eis gelegt. Erst durch eine Finanzierungszusage von Microsoft erlebte *Scalebound* eine zwischenzeitliche Wiederauferstehung, doch nun endet der Weg des japanischen Actionkrachers trotzdem im Software-Grab. ❑

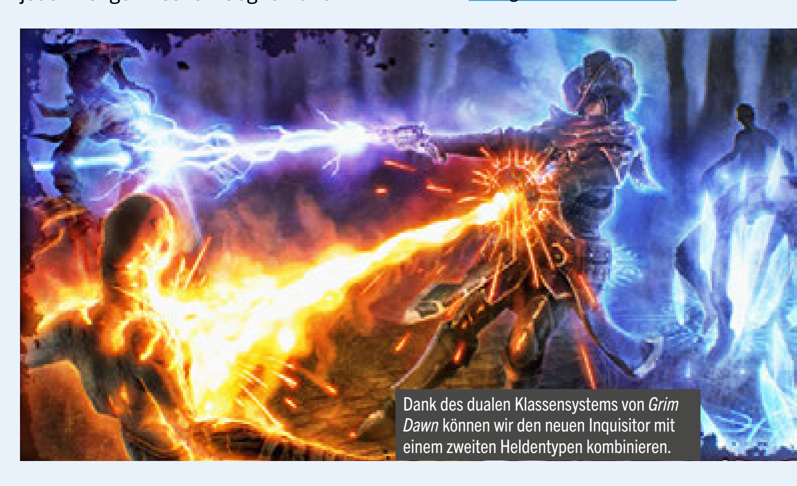
Info: www.pcgames.de

GRIM DAWN

# Erstes Add-on angekündigt

Nachdem sich *Grim Dawn* im letzten Jahr zum waschechten Indie-Hit gemausert hat, planen die Entwickler ihren nächsten Coup: Noch 2017 soll eine umfangreiche, kostenpflichtige DLC-Erweiterung für das Action-RPG erscheinen. Das Add-on wird die Geschichte mit einem neuen Akt fortsetzen und in neue, weitläufige Gebiete führen. Zusätzliche Features sowie jede Menge frischer Gegner und Items sind geplant und das Levelcap wird angehoben. Außerdem gesellen sich zu den sechs bekannten Klassen zwei weitere hinzu, die sich wie gewohnt mit den anderen Heldentypen kombinieren lassen. Eine der neuen Klassen ist der Inquisitor, ein vielseitiger Fernkämpfer, der mit magischen Artefakten, Elementarzaubern und Schusswaffen zu Werke geht. ❑

Info: www.grimdawn.com/forums



Dank des dualen Klassensystems von *Grim Dawn* können wir den neuen Inquisitor mit einem zweiten Heldentypen kombinieren.

ENDERAL: FORGOTTEN STORIES

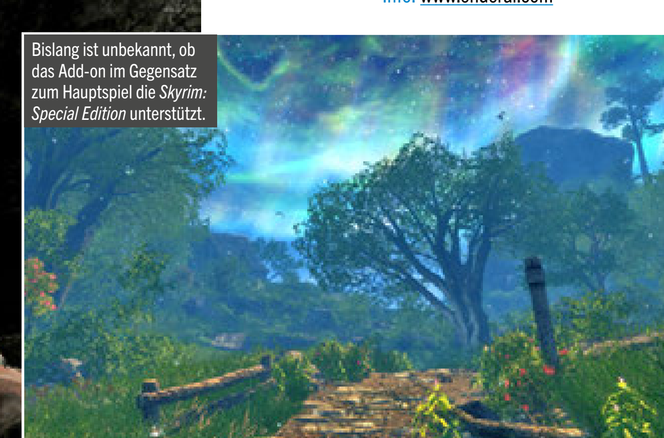
# Dicke Erweiterung für die beste *Skyrim*-Mod

Bei den Wahlen zur Mod des Jahres der Webseite ModDB.com hat das deutsch-internationale Gemeinschaftsprojekt *Enderal* kürzlich knapp den Spitzenplatz verpasst. Das hat die Mod-Entwickler von Sure AI aber nicht daran gehindert, den immensen Erfolg der Total Conversion mit der Ankündigung einer kostenlosen Erweiterung zu feiern. *Forgotten Stories* soll zehn bis zwanzig Stunden zusätzlichen Spielspaß bieten. Zwei neue Auftragsfolgen haben den Aufstieg in den Gilden der Händlervereinigung von der Goldenen Sichel und des Rhalâta-Kults zum Thema. Andere Missionen drehen sich rund um das Meer der Eventualitäten und die Vergangenheit von Yuslan Sha'Rim. Auch eine Quest, welche die Ursprünge der Verschleierten Frau aufdecken soll, ist geplant. Daneben wird es Missionen geben, bei denen der Tod eines bestimmten Charakters erforscht werden soll – wer genau damit gemeint ist, ist bis dato nicht bekannt. Ein geheimes Ende für die Hauptquest soll ebenfalls geboten werden. Neue Kopfgeldjäger-Aufträge sowie jede Menge frische Waffen, Ausrüstungssets und Gameplay-Anpassungen, beispielsweise versteckte Talente sowie neu ausbalancierte und überarbeitete Crafting-Skills, runden das Add-on ab. Als besonderes Bonbon versprechen die Fan-Entwickler eine professionelle Vertonung mit deutschen und englischen Sprechern. Unter anderem sind die bekannten Stimmen von Dave Fennoy (Lee in *The Walking Dead: Season One*) und Lani Minella (*Enderal*, *Skyrim*) zu hören. Der Release ist für 2017 geplant, zum Spielen benötigt ihr eine Version von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*. ❑

Info: www.enderal.com



*Forgotten Stories* wird hauptsächlich in Eigenregie von *Enderal*-Autor Nicolas Lietzau entwickelt.



Bislang ist unbekannt, ob das Add-on im Gegensatz zum Hauptspiel die *Skyrim: Special Edition* unterstützt.

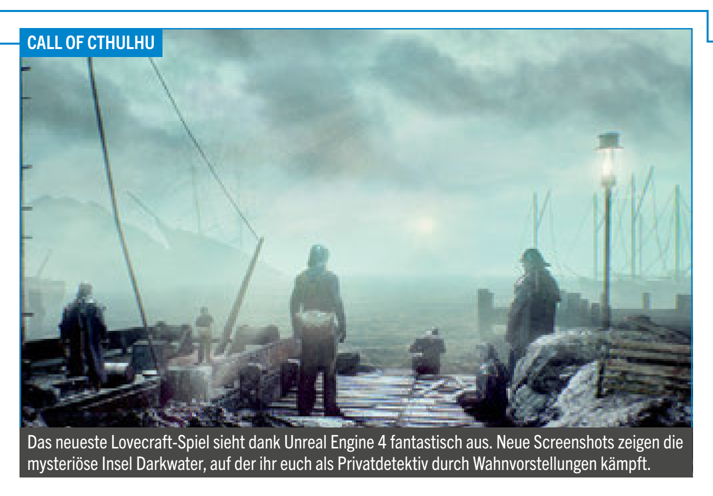
# SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** Terminänderung | Neuankündigung | Vorschau in dieser Ausgabe | EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

| SPIEL | GENRE | ENTWICKLER | PUBLISHER | RELEASE |
|---|---|---|---|---|
| Aer | Action-Adventure | Forgotten Key | Daedalic | Nicht bekannt |
| Absolver | Action-Rollenspiel | Sloclap | Devolver Digital | 2017 |
| Agents of Mayhem | Action | Volition | Deep Silver | 2017 |
| Agony | Adventure | Mad Mind Studio | Mad Mind Studio | 2. Quartal 2017 |
| Ark: Survival Evolved (EARLY ACCESS) | Survival-Action | Instinct Games | Studio Wildcard | Nicht bekannt |
| Armored Warfare | Mehrspieler-Action | Obsidian Entertainment | Obsidian Entertainment | 2017 |
| Ashen | Action-Rollenspiel | Aurora 44 | Microsoft Studios | Nicht bekannt |
| Aven Colony (EARLY ACCESS) | Aufbaustrategie | Mothership Entertainment | Mothership Entertainment | 2017 |
| Battletech | Rundentaktik | Harebrained Schemes | Harebrained Schemes | 1. Quartal 2017 |
| Below | Action-Adventure | Capybara Games | Capybara Games | Nicht bekannt |
| Beyond Good & Evil 2 | Action-Adventure | Ubisoft Montpellier | Ubisoft | Nicht bekannt |
| Blitzkrieg 3 (EARLY ACCESS) | Echtzeitstrategie | Nival Interactive | Nival Interactive | 1. Quartal 2017 |
| Bloodstained | Action-Adventure | Artplay Inc. | 505 Games | 2018 |
| Bulletstorm: Full Clip Edition | Ego-Shooter | People Can Fly | Gearbox | 7. April 2017 |
| Call of Cthulhu | Rollenspiel | Cyanide | Focus Home Interactive | 2017 |
| Conan Exiles (EARLY ACCESS) | Survival-Action | Funcom | Funcom | 2017 |
| Crackdown 3 | Action | Reagent Games | Microsoft Studios | 4. Quartal 2017 |
| Cuphead | Jump & Run | Studio MDHR | Studio MDHR | 2017 |
| Cyberpunk 2077 | Rollenspiel | CD Projekt | CD Projekt | Nicht bekannt |
| Dauntless | Action-Rollenspiel | Phoenix Labs | Phoenix Labs | 2017 |
| DayZ (EARLY ACCESS) | Survival-Action | Bohemia Interactive | Bohemia Interactive | Nicht bekannt |
| Dead Island 2 | Action | Sumo Digital | Deep Silver | Nicht bekannt |
| Die Gilde 3 | Wirtschaftssimulation | Golem Labs | THQ Nordic | 1. Quartal 2017 |
| Divinity: Original Sin 2 (EARLY ACCESS) | Rollenspiel | Larian Studios | Larian Studios | 2. Quartal 2017 |
| Dreadnought | Action | Yager | Grey Box | 2017 |
| Drone Swarm | Echtzeitstrategie | Stillalive Studios | Nicht bekannt | 2017 |
| Dropzone | Echtzeitstrategie | Sparkypants | Gameforge | 2017 |
| Dual Universe | Sandbox-MMOG | Novaquark | Novaquark | 4. Quartal 2018 |
| Echo | Action | Ultra Ultra | Ultra Ultra | 2. Quartal 2017 |
| Eitr | Action-Rollenspiel | Eneme Entertainment | Devolver Digital | Nicht bekannt |
| Elex | Rollenspiel | Piranha Bytes | THQ Nordic | 2. Quartal 2017 |
| Endless Space 2 (EARLY ACCESS) | Rundenstrategie | Amplitude Studios | Sega | 2017 |
| Everspace (EARLY ACCESS) | Weltraum-Action | Rockfish Games | Rockfish Games | 2017 |
| Factorio (EARLY ACCESS) | Aufbaustrategie | Wube Software | Wube Software | 3. Quartal 2017 |
| Final Fantasy 15 | Rollenspiel | Square Enix | Square Enix | Nicht bekannt |
| Flatout 4: Total Insanity | Rennspiel | Kylotonn Racing Games | Big Ben Interactive | März 2017 |
| For Honor (Seite 14) | Action | Ubisoft Montreal | Ubisoft | 14. Februar 2017 |
| Friday the 13th: The Game | Action | Illfonic | Gun Media | 1. Quartal 2017 |
| Full Throttle Remastered | Adventure | Double Fine | Double Fine | 2017 |
| Ghost Recon: Wildlands | Action | Ubisoft Paris | Ubisoft | 7. März 2017 |
| Gigantic | Mehrspieler-Shooter | Motiga | Perfect World | 2017 |
| Guardians of the Galaxy: The Telltale Series | Adventure | Telltale Games | Telltale Games | 2017 |
| Gwent: The Witcher Card Game (EARLY ACCESS) | Strategie | CD Projekt | CD Projekt | 2017 |
| Halo Wars 2 (Seite 36) | Echtzeitstrategie | 343 Industries/Creative Assembly | Microsoft Studios | 21. Februar 2017 |
| Hand of Fate 2 | Action-Rollenspiel | Defiant Development | Defiant Development | 1. Quartal 2017 |
| Hellblade: Senua's Sacrifice | Action | Ninja Theory | Ninja Theory | 2017 |
| Hob | Action-Adventure | Runic Games | Runic Games | Nicht bekannt |
| Insurgency: Sandstorm | Ego-Shooter | New World Interactive | Focus Home Interactive | 2017 |
| Iron Harvest | Echtzeitstrategie | King Art | Nicht bekannt | 2017 |
| Kingdom Come: Deliverance (EARLY ACCESS) | Rollenspiel | Warhorse Studios | Deep Silver | 2017 |

## CALL OF CTHULHU



Das neueste Lovecraft-Spiel sieht dank Unreal Engine 4 fantastisch aus. Neue Screenshots zeigen die mysteriöse Insel Darkwater, auf der ihr euch als Privatdetektiv durch Wahnvorstellungen kämpft.

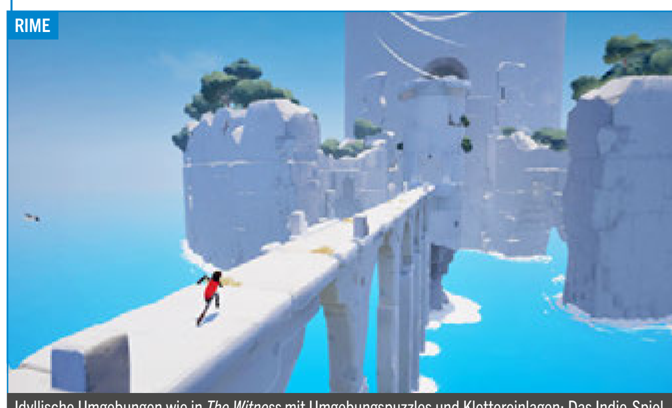
## CONAN EXILES



Die Early-Access-Version des *Ark*-Abklatsches steht ab dem 31. Januar zum Kauf auf Steam bereit. Fans des Szenarios erhalten ein Survival-Spiel mit hohem Crafting-Faktor.




Die *Don't Starve*-Entwickler arbeiten an einem putzigen Spiel für alle Fans von *Dungeon Keeper* und *Startopia*: Aus der Ameisenkolonie-Seitenansicht baut ihr eine Basis auf einem Asteroiden auf.




Idyllische Umgebungen wie in *The Witness* mit Umgebungspuzzles und Klettereinlagen: Das Indie-Spiel, das ursprünglich exklusiv für Playstation 4 erscheinen sollte, ist einer der Geheimtipps 2017.

| SPIEL | GENRE | ENTWICKLER | PUBLISHER | RELEASE |
|---|---|---|---|---|
| Lawbreakers | Ego-Shooter | Boss Key Productions | Nexon | 2017 |
| Lego City Undercover | Action-Adventure | Traveller's Tales | Warner Bros. Interactive | 2. Quartal 2017 |
| Lego Worlds (EARLY ACCESS) | Sandbox-Aufbauspiel | Traveller's Tales | Warner Bros. Interactive | 23. Februar 2017 |
| Little Nightmares | Jump & Run | Tarsier Studios | Bandai Namco | 2. Quartal 2017 |
| Lost Ember | Adventure | Mooneye Studios | Mooneye Studios | 1. Quartal 2018 |
| Marvel vs. Capcom: Infinite | Beat 'em Up | Capcom | Capcom | 2017 |
| Mass Effect: Andromeda | Rollenspiel | Bioware | Electronic Arts | 23. März 2017 |
| Mechwarrior 5: Mercenaries | Simulation | Piranha Games | Piranha Games | 2018 |
| Metal Gear Survive | Mehrspieler-Action | Konami | Konami | 2017 |
| Mount & Blade 2: Bannerlord | Rollenspiel | Taleworlds Entertainment | Taleworlds Entertainment | 2017 |
| Nier: Automata | Action-Rollenspiel | Platinum Games | Square Enix | 1. Quartal 2017 |
| Outcast: Second Contact | Action-Adventure | Appeal | Bigben Interactive | März 2017 |
| Outlast 2 | Horror-Adventure | Red Barrels | Red Barrels | 1. Quartal 2017 |
| Oxygen Not Included | Aufbaustrategie | Klei Entertainment | Klei Entertainment | 2017 |
| Paladins: Champions of the Realms (EARLY ACCESS) | Mehrspieler-Shooter | Hi-Rez Studios | Hi-Rez Studios | 2017 |
| Paragon (EARLY ACCESS) | Mehrspieler-Shooter | Epic Games | Epic Games | 2017 |
| Punch Club 2: Fast Forward | Simulation | Lazy Bear Games | Tiny Build | 2017 |
| Prey | Action | Arkane Studios | Bethesda | 2017 |
| Prey for the Gods | Action-Adventure | No Matter Studios | No Matter Studios | Dezember 2017 |
| NEU Project Cars 2 | Rennspiel | Slightly Mad Studios | Nicht bekannt | September 2017 |
| Psychonauts 2 | Action-Adventure | Double Fine | Double Fine | 2018 |
| Pyre | Action-Rollenspiel | Supergiant Games | Supergiant Games | 2017 |
| Quake Champions | Mehrspieler-Shooter | id Software | Bethesda | 2017 |
| Rime | Puzzlespiel | Tequila Works | Grey Box | Mai 2017 |
| Rising Storm 2: Vietnam | Mehrspieler-Shooter | Antimatter Games | Tripwire Interactive | 1. Quartal 2017 |
| Scorn | Adventure | Ebb Software | Ebb Software | 2017 |
| Sea of Thieves | Mehrspieler-Action | Rare | Microsoft Studios | 1. Quartal 2017 |
| Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues (EARLY ACCESS) | Rollenspiel | Portalarium | Portalarium | 2017 |
| Sniper: Ghost Warrior 3 | Ego-Shooter | City Interactive | Deep Silver | 4. April 2017 |
| (Seite 28) Sniper Elite 4 | Action | Rebellion | Rebellion | 14. Februar 2017 |
| South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe | Rollenspiel | Ubisoft San Francisco | Ubisoft | 1. Quartal 2017 |
| Spellforce 3 | Echtzeitstrategie/Rollenspiel | Grimlore Games | THQ Nordic | 2. Quartal 2017 |
| Squadron 42 | Weltraum-Action | Cloud Imperium Games | Cloud Imperium Games | 2017 |
| Star Citizen (EARLY ACCESS) | Weltraum-Action | Cloud Imperium Games | Cloud Imperium Games | Nicht bekannt |
| Star Trek: Bridge Crew | Weltraum-Action | Red Storm Entertainment | Ubisoft | 14. März 2017 |
| State of Decay 2 | Action | Undead Labs | Microsoft Studios | 2017 |
| State of Mind | Adventure | Daedalic Entertainment | Daedalic Entertainment | 1. Quartal 2017 |
| Strafe | Ego-Shooter | Pixel Titans | Devolver Digital | 2017 |
| Styx: Shards of Darkness | Action | Cyanide | Focus Home Interactive | 1. Quartal 2017 |
| (Seite 32) Sudden Strike 4 | Echtzeitstrategie | Fireglow Games | Kalypso Media | 2. Quartal 2017 |
| Sundered | Action-Adventure | Thunder Lotus Games | Thunder Lotus Games | Juli 2017 |
| Syberia 3 | Adventure | Microids | Microids | 1. Quartal 2017 |
| System Shock | Action-Rollenspiel | Night Dive Studios | Night Dive Studios | 2. Quartal 2018 |
| System Shock 3 | Action-Rollenspiel | Otherside Entertainment | Otherside Entertainment | Nicht bekannt |
| Tacoma | Adventure | Fullbright | Fullbright | 2017 |
| The Bard's Tale 4 | Rollenspiel | Inxile Entertainment | Inxile Entertainment | Oktober 2017 |
| The Elder Scrolls: Legends (EARLY ACCESS) | Kartenspiel | Dire Wolf Digital | Bethesda | 2017 |
| The Inner World: Der letzte Windmönch | Adventure | Studio Fizbin | Headup Games | 3. Quartal 2017 |
| The Mandate | Echtzeitstrategie/Rollenspiel | Perihelion Interactive | Eurovideo | 2017 |
| The Surge | Action-Rollenspiel | Deck 13 Interactive | Focus Home Interactive | 2017 |
| Thimbleweed Park | Adventure | Ron Gilbert und Gary Winnick | Ron Gilbert und Gary Winnick | 1. Quartal 2017 |
| Torment: Tides of Numenera (EARLY ACCESS) | Rollenspiel | Inxile Entertainment | Techland | 28. Februar 2017 |
| Underworld Ascendant | Rollenspiel | Otherside Entertainment | Otherside Entertainment | 2017 |
| Unreal Tournament (EARLY ACCESS) | Mehrspieler-Shooter | Epic Games | Epic Games | Nicht bekannt |
| Vampyr | Action-Rollenspiel | Dontnod Entertainment | Focus Home Interactive | 2017 |
| Vikings: Wolves of Midgard | Action-Rollenspiel | Games Farm | Kalypso Media | 1. Quartal 2017 |
| Warhammer 40.000: Dawn of War 3 | Echtzeitstrategie | Relic Entertainment | Sega | 2017 |
| Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr | Action-Rollenspiel | Neocore Games | Neocore Games | 3. Quartal 2017 |
| Wasteland 3 | Rollenspiel | Inxile Entertainment | Nicht bekannt | 4. Quartal 2019 |
| Yooka-Laylee | Jump & Run | Playtonic Games | Team 17 | 11. April 2017 |

# The Walking Dead: Season 3

**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Telltale Games
**Publisher:** Telltale Games
**Erscheinungsdatum:** 20. Dezember 2016
**Preis:** € 22,99 (Season Pass)
**USK:** ab 16 Jahren

Das Zombie-Drama geht endlich in die nächste Runde. Die dritte Staffel *A New Frontier* beginnt sogar gleich mit zwei spannenden Episoden. **Von:** Christian Dörre

Die erste Staffel von *Telltale Games' The Walking Dead* hat in mehrerer Hinsicht eine besondere Bedeutung für die Videospielindustrie. Das kalifornische Entwicklerstudio fand mit dem Titel seine (bereits mit *Jurassic Park* holprig ausprobierte) Erfolgsformel, nach der fortan sämtliche seiner Spiele funktionierten. Zudem machte *TWD* zusammen mit den Quantic-Dream-Titeln *Heavy Rain* sowie *Beyond: Two Souls* das Genre der interaktiven Filme salonfähig und veränderte somit das Adventure-Genre. Story, Dialoge und Charaktere waren hier auf einmal wichtiger als das Gameplay. Vor allem aber schaffte es *The Walking Dead* durch geschickten Einsatz der mediumeigenen Immersion, die Spieler emotional in seinen Bann zu ziehen. Der Trick: Man passte auf das kleine, liebenswerte Mädchen Clementine auf, die ohne den Spieler den Zombiehorden der Postapokalypse hilflos ausgeliefert wäre. In *Season 2* funktionierte dies jedoch nicht mehr so ganz. Die Story war ein wenig fad, die Figuren weniger einprägsam und dass man Clementine nun selbst spielte, zog einen eher aus dem Spiel heraus, weil es befremdlich wirkte, wenn alle Charaktere dem Kind die gefährlichsten Aufgaben aufhalsten. Staffel 3 *A New Frontier* soll aber nun wieder dafür sorgen, dass man mit Clementine leidet. Ihre Rolle übernimmt man jedoch nur in Rückblenden, ansonsten steuert man den neuen Charakter Javier. Zudem gibt es zum Staffelstart direkt zwei Episoden.

### Familienangelegenheit

Wir werden jedoch nicht einfach mit Javi in die tobende Zombie-Apokalypse geworfen. Das Spiel startet mit einem kurzen, aber sehr schön gemachten Rückblick. So erfahren wir schon vor dem richtigen Start der Story, was Javier für ein Charakter ist, was seine Motivation ist, in welcher Beziehung er zu einigen seiner Familienmitglieder steht, bevor sich schließlich die Toten wieder erheben. Familie ist ohnehin das richtige Stichwort, denn nach dem Prolog sitzt Javier mit Nichte, Neffe und Schwägerin im Auto. Die Zeit ist mehrere Jahre vorangeschritten und sie befinden sich auf der Flucht vor einer Zombie-Horde. Als die Familie schließlich auf einem Schrottplatz Halt macht, um Benzin aus Autowracks abzuzapfen, überschlagen sich die Ereignisse. Mehrere bewaffnete Plünderer tauchen auf, nehmen Javi fest und wollen ihn in ihre Festung bringen. Auf dem Weg dorthin hat der Transport jedoch einen Unfall und der Protagonist trifft auf Clementine. Beide Figuren misstrauen einander zunächst, doch schnell wird ihnen bewusst, dass sie sich gegenseitig brauchen. Clem braucht nämlich dringend ein Fahrzeug und Javi will zurück zu seiner Familie.

Auch in Staffel 3 gibt es natürlich einige Splatter-Szenen. Diese werden jedoch seltener eingesetzt als noch im *Michonne*-Spin-off.



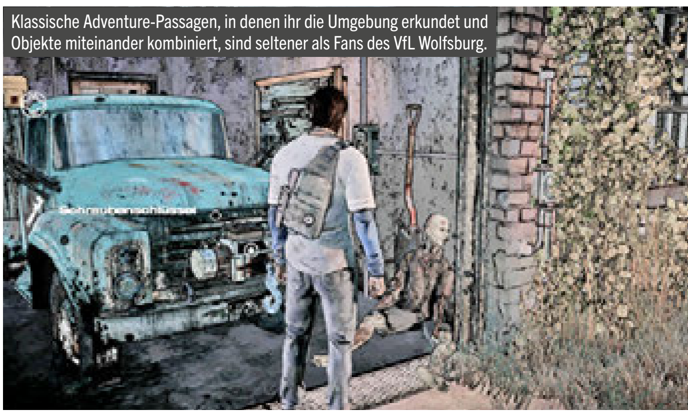
Action-Szenen werden mit Quick-Time-Events gemeistert. Wie auch andere Telltale-Spiele setzt *TWD: Season 3* mehr auf Atmosphäre als auf Gameplay.

Javi ist in den ersten beiden Episoden der Hauptcharakter. Clementine steuert man bislang nur in Rückblicken, die zwischen Staffel 2 und 3 spielen.

Javier schlägt ihr daraufhin einen Deal vor: Sie bekommt sein Auto, wenn sie ihm hilft, seine Familie wiederzufinden. Fortan streifen die beiden gemeinsam durch die untergegangene Welt und stellen sich den untoten und lebendigen Gefahren. Nur Javiers Motivation ist klar, die von Clementine hingegen wird im Dunkeln gehalten und nur nach und nach mit kurzen, spielbaren Rückblenden aufgedeckt.

**Tolle, aber inkonsequente Story**

Die Rückblenden zu dem, was Clementine zwischen Staffel 2 und 3 zugestoßen ist, sind in gewisser Weise der einzige große Schwachpunkt. Nicht falsch verstehen: Die Szenen sind atmosphärisch präsentiert und erzeugen große Spannung, weil man einfach wissen möchte, wie aus dem zierlichen, schüchternen Mädchen so ein kalter Mensch wurde. Allerdings zeigen sie auch mal wieder, wie inkonsequent die Erzählweise von Telltale ist. Man kann nämlich natürlich wieder die Spielstände der ersten beiden Seasons importieren, damit Staffel 3 auf die Geschehnisse dort Bezug nimmt. Wer keinen Spielstand hat, darf vor Spielstart einige Entscheidungen aus den Vorgängern treffen und somit sein eigenes *The Walking Dead*-Szenario erstellen. An sich eine gute Sache, doch *A New Frontier* schmeißt die Konsequenz der wohl schwierigsten Entscheidung in der Vorgängerstaffel einfach schnell über Bord, weil es sonst nicht in die neue Geschichte passt. Somit wird allen Spielern, die im Finale eine gewisse schwere Entscheidung getroffen haben, gezeigt, dass diese völlig egal war. Diese Vorgehensweise ist äußerst schlampig und passt nicht zur restlichen Erzählung. Hier hat man sich die Kritik an der letzten Staffel wohl zu Herzen genommen und wieder nachvollziehbarere Charaktere erschaffen. Ob nun die Streitereien zwischen Bruder und Schwester, Javis heimliche Sehnsucht nach der Nähe seiner Schwägerin Kate oder die (noch) nicht benannte, aber offensichtliche Schuld, welche auf Clementines Schultern lastet – *A New Frontier* holt einen wieder emotional ab. Man lacht, man fühlt sich unbehaglich, man ist neugierig, was mit der kleinen Clem passiert ist. Die Story selbst liefert dabei auch immer wieder Unerwartetes. Zwar ist die Ausgangssituation nichts Besonderes, doch es werden immer wieder geschickte und überraschende Wendungen oder Schockmomente in die Handlung eingewoben, die einen oftmals mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitzen lassen. Trotz einiger ruhiger Momente wird die dritte Staffel *The Walking Dead* dadurch niemals langweilig. Verglichen mit einigen anderen der letzten Telltale-Produktionen wie *Game of Thrones* oder *Minecraft: Story Mode* wirkt die Story bisher packend und durchdacht. Im Gegensatz zur zweiten Staffel wird nun auch die menschliche Bedrohung größer und gefährlicher aufgebaut. Bewusst wird einiges im Dunkeln gehalten, wodurch die Spannung wächst. Blöd ist allerdings, dass die Episoden nun noch kürzer ausfallen, als man es von Telltale-Spielen gewohnt ist. Brauchte man bei früheren Spielen etwa eineinhalb Stunden für eine Episode, ist es nun nur noch knapp eine Stunde. Klar, die Erzählung wirkt straffer, dennoch ist das



Klassische Adventure-Passagen, in denen ihr die Umgebung erkundet und Objekte miteinander kombiniert, sind seltener als Fans des VfL Wolfsburg.



Wie auch in der der Comic-Vorlage geht die größte Gefahr von anderen Überlebenden aus. Vor Zombies sollte man sich dennoch in Acht nehmen.

Die Dialogoptionen mit ihren jeweiligen Konsequenzen sind mal wieder Dreh- und Angelpunkt. Großartig verschiedene Auswirkungen hatten unsere Handlungen aber bislang nicht.

etwas wenig, vor allem da Telltale den spielerischen Inhalt immer weiter herunterfährt. Rätsel oder gar echtes Gameplay sucht man auch hier wieder vergebens. Action-Szenen meistert ihr, indem ihr die eingeblendeten Tasten rechtzeitig drückt, und in vielen der toll vertonten Dialoge dürft ihr euch für verschiedene Antwortoptionen entscheiden, die angeblich euer Abenteuer in eine bestimmte Richtung lenken. Bisher hatten unsere Entscheidungen jedoch keinen spürbaren Einfluss auf die Geschichte und ohnehin weiß man ja aus früheren Spielen des Studios, dass die Entscheidungsfreiheit eher vorgegaukelt wird. Sollte die Geschichte aber so fesselnd bleiben, ist uns das fast schon egal.

**Gar nicht mal so hässlich**

Technisch konnte man bislang bei Telltale-Spielen immer so richtig schön meckern, *A New Frontier* macht uns hasserfüllten Kritikern diesmal jedoch einen Strich durch die Rechnung. *The Walking Dead: Season 3* ist grafisch immer noch kein Spiel, nach dem man sich die Finger leckt, doch es sieht viel, viel hübscher aus als einige der letzten Produktionen des kalifornischen Studios (wir schauen in deine verwaschene Richtung, *Game of Thrones*). Trotz der Comic-Grafik sind die Gesichter der Figuren schön detailliert und die Umgebung sieht nicht mehr so matschig aus. Selbst um die für Telltale-Spiele so typischen Merkmale wie Ruckler oder Tearing wurde sich gekümmert. Bildzerreißen fiel uns im Test gar nicht auf und bis auf ein oder zwei Mini-Lags lief das Spiel absolut flüssig. Natürlich ist die Engine immer noch etwas altbacken, doch man merkt, dass die Entwickler endlich mal Arbeit in die technische Optimierung gesteckt haben. Nur bei einer Sache müssen wir meckern: Die deutschen Untertitel sind mal wieder gespickt mit Rechtschreibfehlern und teilweise sogar schlichtweg falsch übersetzt. Hier darf dann bitte auch noch dran geschraubt werden. ❑



Aus dem süßen unschuldigen Mädchen ist mittlerweile eine kalte, berechnende Person geworden. Wie es so weit kam, erfährt man in spielbaren Flashbacks.

## MEINE MEINUNG



*Christian Dörre*

„Starke Charaktere, packende Story – so kann's weitergehen!"

*Telltale Games' The Walking Dead: Season 3 – A New Frontier* (so der komplette sperrige Name) hat mich wirklich positiv überrascht. Ich habe die erste Staffel (genau wie *The Wolf Among Us*) geliebt, war von der zweiten Season aber ein wenig und von vielen der letzteren Telltale-Produktionen sogar richtig enttäuscht. In *A New Frontier* gelingt es dem kalifornischen Studio jedoch wieder durchgehend, starke Charaktere zu schreiben und die Story mit Twists spannend zu halten. Sogar an der Technik hat man mal gearbeitet. Bisher gefällt mir die dritte Staffel zu den lebenden Toten richtig gut und ich bin gespannt, wie es mit Clem und Javi weitergeht.

## PRO UND CONTRA

- + Packende Geschichte
- + Starke Charaktere
- + Gelungene Twists und Schockmomente
- + Sehr gute Sprachausgabe
- + Mögliche Spielstandimportierung
- − Teils kleine Logiklöcher
- − Holprig übersetzte Untertitel
- − Entscheidungen oft irrelevant für Story



Die Levels des Space Hulk sind wunderbar düster-dreckig gestaltet und liefern erstklassige *Warhammer 40K*-Atmosphäre.

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Streum On Studio
**Publisher:** Focus Home Interactive
**Erscheinungsdatum:** 14. Dez. 2016
**Preis:** ca. € 40,-
**USK:** nicht geprüft

# Space Hulk: Deathwing

**Von:** Benjamin Danneberg und Sascha Lohmüller

Das Warhammer-40K-Setting bietet viel Platz für spannende Spiele. In *Space Hulk: Deathwing* will Entwickler Streum On Studio mit einem düsteren Wave-Shooter punkten.

Drei Terminatoren stampfen durch eine düstere Halle. Riesige mystische Figuren blicken stumm auf die Stahlkolosse herab und Trümmerteile knirschen unter den schweren Schritten der Space Marines. Plötzlich explodiert eine Rakete in der Nähe und dutzende Symbionten stürzen aus dunklen Gängen, um mit ihren scharfen Klauen in Nahkampfreichweite zu kommen. Doch die Space Marines haben nur darauf gewartet. Ein kurzes Surren kündigt den Kugelhagel aus der sechsläufigen Sturmkanone an, das Zischen des schweren Flammenwerfers brutzelt Tyranidenfleisch und monotones Fauchen eines Sturmbolters beendet sämtliche Fernangriffe. Zurück bleibt ein riesiger Haufen rauchender, zerfetzter Symbiontenleichen, die von den weiterziehenden Terminatoren achtlos beiseite getreten werden. Klingt nach Spaß, oder? *Space Hulk: Deathwing* ist längst nicht so schlecht, wie man vielfach lesen kann. Aber es hat eine ganze Reihe Probleme im Schlepptau.

### Motivierende Geschichte

Wir sind Teil des legendären Deathwing-Ordens der Space Marines, einer Eliteeinheit, die auf die Nutzung von Terminator-Rüstungen spezialisiert ist. Diese Power-Rüstungen sind nur den besten Space Marines vorbehalten und werden vor allem dann eingesetzt, wenn brachiale Kraft und extremer Rüstungsschutz der Agilität einer normalen Power-Rüstung vorgezogen werden müssen. Eine solche Situation steht den Space Marines ins Haus: In den Untiefen des Warp-Raums ist ein Space Hulk aufgetaucht, eine monströse Ansammlung von uralten, riesigen Raumschiffen, Asteroiden und Weltraumschrott.

Als Kampfpsioniker (eine Art Kampfmagier) werden wir beauftragt, mit unserem Trupp merkwür-



Die Karte zeigt uns die Spawn-Stätten der Symbionten an. Indem wir Türen blockieren, können wir die Tyraniden ein- oder aussperren.

Nach erfolgreichem Missionsabschluss können wir uns und unsere Team-Kollegen in diesem Fertigkeiten-Interface verbessern.

Nach einem Tyraniden-Angriff bleiben meistens nur bergeweise Leichen(teile) übrig.

digen Signalen auf den Grund zu gehen. Im Rahmen dieser Aufträge erkunden wir uralte Raumschiffe innerhalb des Space Hulk, finden verunglückte Space Marines und ergründen eine tödliche Bedrohung für den gesamten Orden. Die Story wird in sehr gut vertonten Aufträgen transportiert (englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel), in den mehrteiligen Missionen bekommen wir zudem immer wieder Nachrichten vom Großmeister, der unseren Fortschritt verfolgt und Aufgaben aktualisiert. Die Geschichte entwickelt schnell eine ganz eigene Dynamik und Spannung: Wir wollen unbedingt wissen, was sich im nächsten Raumschiff verbirgt und welche Geheimnisse wir dort finden.

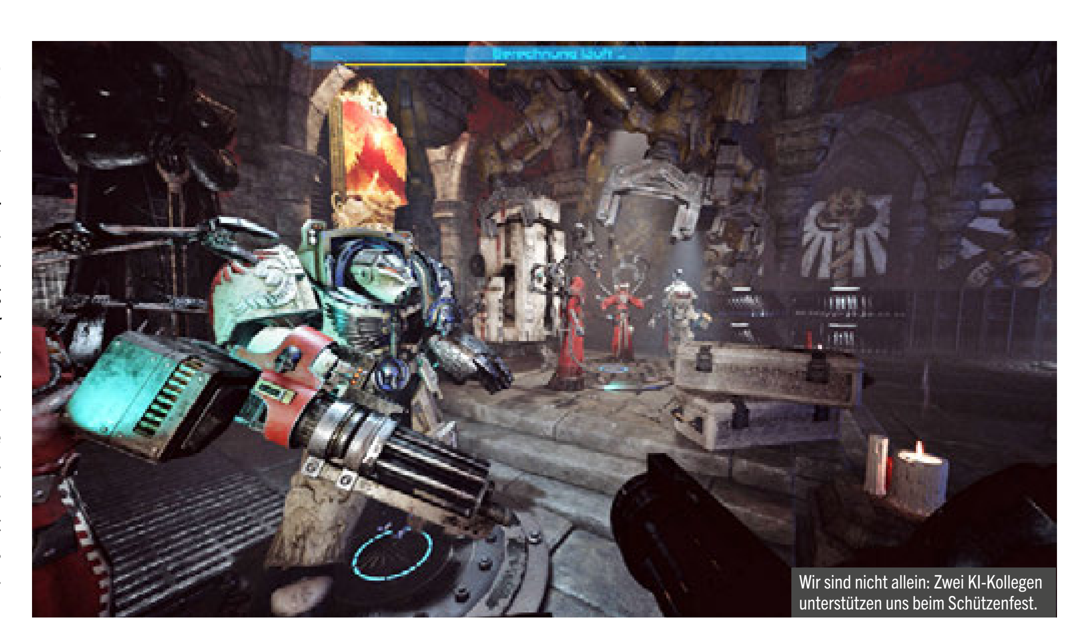
Dabei wechseln sich lange, enge Gänge mit weitläufigen Hallen ab, die an Kathedralen erinnern – und die Symbionten-Nester sind richtig schön ekelig geraten. Der Mix aus Fantasy und Science-Fiction ist perfekt gelungen, das düster-dreckige Design ist stimmig und verbreitet echte *Warhammer 40K*-Atmosphäre. Selten machte es so einen Spaß, einfach nur schaurig-schöne Raumschiff-Architektur zu bewundern. Und die Geräuschkulisse rundet mit wummernden Maschinen und knarzenden Stahlträgern alles ab. Stellt sich nur noch die Frage: Kann das Gameplay bei der schicken Präsentation mithalten?

**Mit Sturm-Bolter und KI-Kollegen**

Unseren Space Marine steuern wir aus der First-Person-Ansicht: In der linken Hand führen wir eine Nahkampfwaffe, in der rechten die Schusswaffe. Wie sich unser Warhammer-Panzer steuert, bekommen wir in einem kurzen Tutorial erklärt. Anfangs haben wir noch nichts freigeschaltet, daher ziehen wir mit dem Sturmbolter und unserem PSI-Schwert (sorgt für schnellere Aufladung unserer PSI-Kräfte) los. Die grundlegende Steuerung ist simpel und funktioniert gut: Wir schlagen, ballern und zaubern auf alles, was sich bewegt. Mit dem Ziel-Zoom bekommen wir zudem eine Wärmeanzeige, die Feinde hell leuchtend darstellt. Das ist besonders auf größere Entfernungen praktisch, um Tyraniden-Horden prophylaktisch zu dezimieren.

Dabei stehen uns ein Apothecarius (Heiler) und ein Spezialist für schwere Waffen zur Seite. Beide sind ziemlich stark in den Waffensets beschränkt, was unsere taktischen Möglichkeiten unnötig einschränkt. Dazu kommt, dass die beiden eine eher durchwachsene KI besitzen. Der Apothecarius nutzt seine Heilungen nur auf direkte Anweisung – er heilt sich in Lebensgefahr nicht einmal selbst. Während wir uns selbst auf Tastendruck heilen lassen können, was bestens funktioniert, müssen wir Heilungen für andere Teammitglieder über ein frickeliges und sehr ungenaues Kreismenü anweisen.

Im Kampf verhalten sich unsere KI-Kollegen gut – und schlecht. Auf Entfernung arbeiten sie teils perfekt; sie sichern nach hinten ab und wir müssen uns gerade in Bewegung nicht um alles allein kümmern. Sobald es aber in den Nahkampf geht, sind sie so effektiv wie Weltraumschrott: Manchmal feuern sie ihre Waffen gar nicht


Wir sind nicht allein: Zwei KI-Kollegen unterstützen uns beim Schützenfest.

Während die KI-Marines auf Distanz ordentlich agieren, sind sie im Nahkampf nicht zu gebrauchen.

mehr ab und die Nahkampf-Option nutzen sie nur selten. Bei großen Tyraniden-Wellen ist es selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad extrem schwer, beide Kollegen am Leben zu erhalten.

**Wuchtloses Gameplay**

Das eigentliche Shooter-Gameplay kann durchaus überzeugen, ist aber nicht perfekt. Wir brezeln mit viel Feuerkraft ganze Horden von Tyraniden über den Haufen und splattern uns durch Berge von Symbionten. Das macht unglaublich viel Spaß, allerdings fehlt den Waffen definitiv die Wucht. Zwar fliegen schon mal Leichen mit Karacho gegen die Wand, meistens zerplatzen sie aber nur und hinterlassen (etwas übertrieben) viel Blut. Auch dem Nahkampf fehlt die Wucht – und das ist schade, denn das Waffen-Feedback haben schon Spiele wie die *Serious Sam*-Reihe besser hinbekommen. Auch die Waffen-Sounds könnten erheblich kräftiger sein, um die rohe Zerstörungsgewalt der Terminator-Panzer besser zur Geltung zu bringen.

Während wir durch die großartig gemachten Levels stampfen, stoßen wir immer wieder auf Relikte. Diese Gegenstände geben uns kleine, passive Boni, große Auswirkungen hat das allerdings nicht.

**Uninspirierte Missionen**

Die mehrteiligen Missionen selbst bieten sich wiederholenden Genre-Standard: Mal sichern wir eine bestimmte Stelle in einem Raumschiff, mal müssen wir mehrere Wellen Tyraniden abwehren, während wir auf irgendeine Berechnung warten, mal müssen wir eine bestimmte Anzahl Feinde eliminieren. Schlecht sind die Missionen nicht, aber sie sind bloß Mittel zum Zweck – und der besteht in *Space Hulk: Deathwing* in gradlinigem „Space Marines häckseln sich durch Tyraniden". Das ginge durchaus besser, vielleicht auch spannender, es tut aber der Atmosphäre keinen Abbruch. Sehr cool: Wir können die auf der Karte verzeichneten Tyraniden-Spawns teilweise absperren, indem wir Türen blockieren. Geschütztürme, die uns ziemlich gefährlich werden können, decken wir über den Scan-Button auf der Karte auf. Diese Option ist aber ebenso lieblos wie sinnlos umgesetzt: Das Übernehmen der Türme nutzt in vielen Fällen gar nichts, weil die Tyraniden erst spawnen, wenn wir einen bestimmten Punkt erreicht haben. Wir ertappen uns schnell dabei, dass wir Geschütze einfach kaputt schießen.

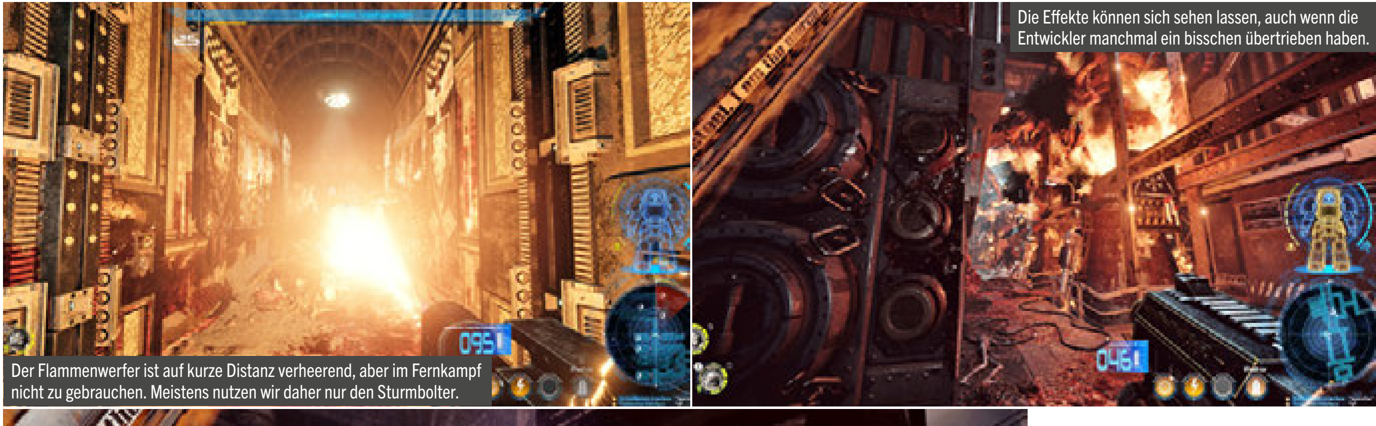
Die Gegner-KI ist durchaus ordentlich gelungen: Während die große Masse uns direkt attackiert, weichen größere Tyraniden unseren Schüssen durch Sprünge zur Seite aus. Andere versuchen, uns in die Flanke oder den Rücken zu fallen. In Summe zeigt sich nicht bloß strunzdumme Lemming-KI, sondern durchaus abwechslungsreiches Gegner-Verhalten. Das wiederholt sich allerdings schnell und kann aufgrund der recht geringen Gegner-Varianz auf Dauer trotzdem monoton werden.

Segnen unsere Kollegen das Zeitliche oder geht dem Apothecarius die Medizin aus (er kann insgesamt acht Mal heilen), dann müssen wir per PSI-Tor in unsere Basis zurück. Dort wird alles aufgefrischt und eventuell gefallene Kameraden werden wiederbelebt. Sterben wir selbst, starten wir am letzten Speicherpunkt. Dass *Space Hulk: Deathwing* nur nach Missionsfortschritten sichert und kein freies Speichern erlaubt, frustriert uns insbesondere dann, wenn wir erneut durch den ganzen Level stapfen müssen. Die Nutzungsbegrenzung der PSI-Tore ist dagegen wiederum sinnvoll, denn dadurch kommt ein gewisses taktisches Element ins Spiel: Holen wir den abgelebten Gunner zurück oder erledigen wir das vor uns liegende Ziel schnell zu zweit, um den Checkpoint mitzunehmen?

Haben wir eine der insgesamt neun Missionen erledigt, gibt es eine Bewertung unserer Leistung (Kopfschüsse, Effektivität, Zeit, gefundene Relikte) und wir können ein paar Punkte auf drei rudimentäre Fertigkeitenbäume verteilen. Dort dürfen wir entweder uns selbst oder unsere Teamkameraden verbessern (beispielsweise durch mehr Rüstung oder Schutz gegen kritische Treffer) oder wir schalten neue PSI-Kräfte frei. Die Reihenfolge der Freischaltung ist dabei festgelegt – unterschiedli-



In unserem Basislager rüsten wir uns und die KI-Terminatoren mit freigeschalteten Waffen aus.



Der Flammenwerfer ist auf kurze Distanz verheerend, aber im Fernkampf nicht zu gebrauchen. Meistens nutzen wir daher nur den Sturmbolter.

Die Effekte können sich sehen lassen, auch wenn die Entwickler manchmal ein bisschen übertrieben haben.



Solche Relikte sind überall im Space Hulk verteilt und bringen uns kleine passive Boni.

che Spielstile können wir hier nicht etablieren.

**Kleinere Schwächen im Balancing**

Dass es vier verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt, ist toll, allerdings reicht der niedrigste schon aus, um manchmal so richtig auf die Zwölf zu bekommen. Die Unfähigkeit unserer Teamkollegen im Nahkampf haben wir schon angesprochen, wenn wir aber selbst bei einfachster Schwierigkeit ganz unvermittelt durch zwei Klauenhiebe dahingerafft werden, kommt Frust auf.

Zudem sind die meisten angebotenen Waffen nur in wenigen Situationen sinnvoll, viele sind auf Entfernung schlicht nutzlos. Da es aber im späteren Spielverlauf für das Überleben häufig wichtig ist, Gegner-Horden schon auf Entfernung auszudünnen, ist der Sturm-Bolter (die Standardwaffe) oft die beste Wahl – selbst wenn beispielsweise der Flammenwerfer auf kurze Distanz viel effektiver ist. Hier würde es schon helfen, wenn wir mehr Optionen bei der Ausrüstung unserer Mitstreiter hätten.

**Abgespeckter Koop-Modus**

Der Multiplayer-Part des Spiels ist derzeit für viele Spieler unspielbar, weil entweder Netzwerk-Fehler oder Abstürze einen Spielbeitritt unmöglich machen. Ersteres haben wir in unserem Test ebenfalls erlebt, allerdings lief das eigentliche Spiel danach problemlos. Mit drei weiteren Terminatoren macht das Gemetzel in den dunklen Weiten des Space-Hulk noch mehr Spaß als in der Singleplayer-Kampagne.

Leider versalzen einige Designpatzer die Tyraniden-Suppe: Wir starten in jeder Mission auf Stufe Eins und müssen uns mühsam auf Stufe Vier hocharbeiten, um andere Ausrüstung zu bekommen. Es gibt zwar einen Modus, in dem wir bereits auf Stufe Vier anfangen, aber da gegenüber der Kampagne einige Waffen und die Relikte komplett fehlen, bleibt dann wirklich nur noch der Tyraniden-Genozid als Spielmotivation.

**Ist die Technik wirklich schrecklich?**

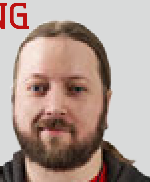
Grafisch gefällt uns *Space Hulk: Deathwing* sehr gut: Die Texturen sind scharf, die Atmosphäre ist stilsicher eingefangen und die Effekte sind überwiegend ordentlich. Ein paar Mal haben die Entwickler es aber auch übertrieben: Das grelle Mündungsfeuer beispielsweise kann auf Dauer ziemlich unangenehm sein. Anders als viele Spieler berichten, hatten wir in rund zwölf Stunden Spielzeit keinen einzigen Absturz und keinen einzigen Bug. Auf unserem Testrechner (i7-4770K, 32 GB RAM, GTX 970) konnten wir zudem nur minimale Performance-Probleme feststellen, die sich auf ganz seltene und ganz kurze Frame-Einbrüche beschränkten.

Die Meldungen zur unglaublich schlechten Technik können wir also nicht bestätigen, allerdings gibt es Testberichte, nach denen auf zwei nahezu gleichen Systemen einmal eine saubere und einmal eine unterirdische Performance zu beobachten war. Um dieses mysteriöse Problem sollte sich Entwickler Streum On Studio schleunigst kümmern.

*Space Hulk: Deathwing* ist absolut keine Katastrophe, aber auch kein Top-Spiel. Es ist ein gradliniger Wave-Shooter mit toller *Warhammer 40K*-Atmosphäre – nicht mehr und nicht weniger. Für Fans des Settings ist es ein klarer Pflichtkauf. Bezüglich der extrem unterschiedlichen Berichte über Bugs und Performance empfehlen wir euch, das Spiel auszuprobieren und bei ernsthaften Problemen innerhalb der Refund-Regeln von Steam (unter zwei Stunden Spielzeit) zurückzugeben. ❑

## MEINE MEINUNG

*Sascha Lohmüller*



„Kurzweilig & atmosphärisch, aber mit Technik-Problemen."

*Warhammer* und Ego-Shooter – das passt eigentlich wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Oder in diesem Fall wie das Kettenschwert auf den Symbionten. Und so ist es auch wenig verwunderlich, dass das Gameplay in *Deathwing* grundsätzlich Laune macht. Zudem kommt während der Matches jede Menge dreckige *Warhammer*-Atmosphäre auf, die jeden Fan der Tabletop-Vorlage vor Freude jauchzen lässt. Allerdings lässt sich auch nicht bestreiten, dass das Spiel so seine Tücken hat, die sich vor allem in fehlender Langzeitmotivation niederschlagen. Und auch wenn wir persönlich keine allzu krassen Performance-Probleme im Praxistest feststellen konnten, bleibt festzuhalten, dass enorm viele Spieler eben über technische Unzulänglichkeiten klagen – hier sollten die Entwickler dringend noch Patches nachschieben.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle *Warhammer 40K*-Atmosphäre
- ➕ Stimmige, düster-dreckige Grafik mit vielen Details
- ➕ Epische Gefechte gegen Tyraniden mit unterschiedlichen Waffen
- ➕ Solide Gegner-KI
- ➕ Spannende Story mit ordentlicher Spieldauer
- ➕ Sehr gute englische Vertonung
- ➕ Deutsche Untertitel und Menüs
- ➕ Koop-Modus
- ➕ Vier Schwierigkeitsgrade
- ➖ Den Schießereien fehlt die Wucht
- ➖ Dünne Waffen-Sounds
- ➖ Schlechtes Teambefehle-Kreismenü
- ➖ KI im Nahkampf unbrauchbar
- ➖ Balancing-Patzer
- ➖ Generische Missionen
- ➖ Nerviges Autosave-System
- ➖ Schwache Charakterentwicklung
- ➖ Teilweise unübersichtlich durch viele Effekte
- ➖ Mangelhafter Umfang im Mehrspieler-Part



**Genre:** Adventure
**Entwickler:** Telltale Games
**Publisher:** Telltale Games
**Erscheinungsdatum:** 13. Dezember 2016
**Preis:** ca. € 23,-
**USK:** ab 16 Jahren

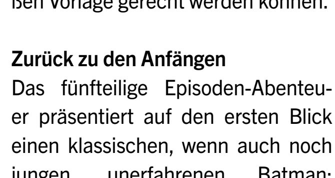
# Batman: The Telltale Series

**Von:** Felix Schütz

Heiliger Serienerfolg, Batman: Telltale bereitet dem Dunklen Ritter ein gelungenes Adventure-Debüt! Zum Hit reicht's trotzdem nicht.

Robin, gib mir schnell das Anti-Haifisch-Batspray! Robin gibt, Batman sprüht – und ein trauriger Hai klatscht in einer hässlichen Explosion ins Meer.

Eine der besten Szenen aus *Batman hält die Welt in Atem* (1966), in dem Adam West und Burt Ward das dynamische Duo verkörperten! Seit ihrem legendären Auftritt ist viel passiert: Comic-Meisterwerke wie *The Dark Knight Returns* verhalfen dem alternden Fledermausmann zum spektakulären Comeback, Tim Burton etablierte ihn endgültig als Kino-Legende – und auch in Videospielen ist ihm dank Rocksteadys *Arkham*-Reihe ein Platz in der Hall of Fame sicher. Doch für den Dunklen Ritter ist noch lange nicht Schluss! *Batman* hat sich im Laufe der Jahrzehnte schon dermaßen oft neu erfunden, dass selbst eingefleischte Fans seine ganzen Auftritte kaum noch zählen können. Schon allein deswegen ist es schön zu sehen, dass Telltales neue Adventure-Serie nicht an beliebte Comics oder Filme anknüpft, sondern ihren ganz eigenen Weg geht. Im Test der ersten Staffel prüfen wir, ob die Entwickler der großen Vorlage gerecht werden können.



## Zurück zu den Anfängen

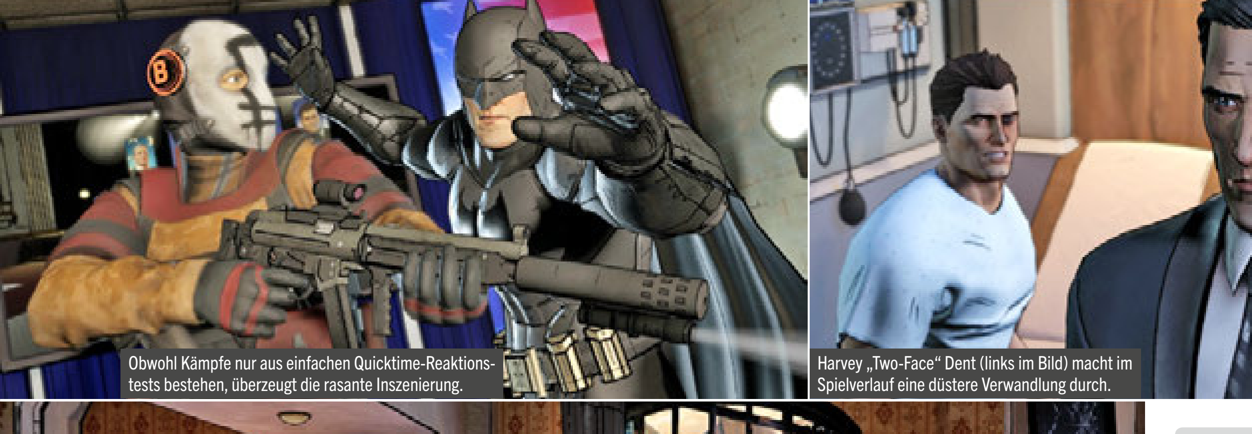
Das fünfteilige Episoden-Abenteuer präsentiert auf den ersten Blick einen klassischen, wenn auch noch jungen, unerfahrenen Batman: Rechtschaffen und technisch hochgerüstet, macht er mit Gaunern kurzen Prozess. Doch schon im Verlauf der ersten Episode schlägt Telltale auch neue Töne an und rückt mehr und mehr Bruce Wayne in den Mittelpunkt, der sich gerade bemüht, seinen Freund Harvey Dent ins Bürgermeisteramt zu hieven. *Batman*-Fans wissen: Aus Dent wird eines Tages der Superschurke Two-Face. Wie genau das passiert, bestimmen wir im Verlauf der Geschichte bis zu einem gewissen Grad selbst. Auch Waynes Verhältnis zu Selina „Catwoman" Kyle (Beziehungsstatus: kompliziert) können wir über die Telltale-typischen Dialoge und Entscheidungsmöglichkeiten ein wenig beeinflus-




Telltales Engine wirkt veraltet. Zum Glück sorgen die guten englischen Sprecher für viel Atmosphäre.




Coole Idee: Manchmal müssen wir wählen, ob wir ein Problem als Batman oder Bruce Wayne lösen.



Obwohl Kämpfe nur aus einfachen Quicktime-Reaktionstests bestehen, überzeugt die rasante Inszenierung.

Harvey „Two-Face“ Dent (links im Bild) macht im Spielverlauf eine düstere Verwandlung durch.



Das Untersuchen der Tatorte ist atmosphärisch, aber spielerisch völlig belanglos und seicht.

sen. Dadurch entstehen im späteren Handlungsverlauf einige ungewöhnliche, überraschende Situationen! Außerdem scheuen Telltales Autoren nicht davor zurück, auch mit traditionellem „Lore“ zu brechen, insbesondere was die Wayne-Familie betrifft – das mag manchen Fans vielleicht sauer aufstoßen, andere freuen sich dagegen über die frischen Impulse.

**Viele Höhen, einige Tiefen**

Ein Handlungsstrang rund um den jungen Oswald Cobblepot, der später noch als der bösartige Pinguin bekannt werden soll, wirkt allerdings spätestens ab der dritten Folge aufgesetzt und künstlich herbeigeführt. Mit ihm ist auch ein völlig neuer Superschurke verknüpft, den sich Telltale selbst ausgedacht hat – seine Einführung fällt enttäuschend aus, erst gegen Ende werden seine Motive klarer und die Figur erhält ein wenig Tiefe. Dadurch fällt das Finale zwar noch gut und befriedigend aus, doch das vielversprechende Niveau der ersten zwei Folgen kann die Serie dann doch nicht bis zum Abspann halten. Besonders störend: Viele Schauplätze früherer Episoden werden im späteren Handlungsverlauf gleich mehrmals recycelt. Das sorgt nicht nur optisch für Monotonie, sondern lässt das stark begrenzte Spielerlebnis noch eingeschränkter wirken, als es ohnehin schon ist.

**Wenig Konsequenzen**

Zudem entpuppen sich viele Entscheidungen gegen Ende der Staffel als belanglos. Die Handlung verläuft in den meisten Fällen nämlich linear, nur selten haben unsere Aktionen auch Konsequenzen, die über kleine Charakterdetails hinausgehen. Innerhalb jeder Episode geht Telltales Konzept dagegen voll auf: Jedes der rund 90-minütigen Adventure-Häppchen ist vollgepackt mit interessanten Konflikten und kniffligen Entscheidungen, das sorgt für Hochspannung! Immerhin weiß man beim ersten Durchspielen schlichtweg nicht, welche Taten später Auswirkungen haben werden und welche nicht.

**Tolle Inszenierung, miese Technik**

Auch die vielen durchgeskripteten Kampfszenen, in denen man nur hin und wieder ein paar Tasten hämmert, sind ebenso spannend wie rasant inszeniert – schnelle Schnitte und interessante Perspektiven machen die brutalen Prügeleien sehenswert! Und das trotz der mauen Technik: Abseits der Kämpfe ist *Batman* nämlich kein Hingucker, besonders die steifen Animationen und hölzernen Gesichter der Charaktere zeigen, dass Telltales Engine längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist. Dafür entschädigen aber der gelungene Soundtrack und die motivierten englischen Sprecher, allen voran Troy Baker, der vielen Spielern aus *The Last of Us* und *Bioshock Infinite* bekannt sein dürfte. Deutsche Sprecher gibt es zwar nicht, immerhin wurden aber die Texte und Untertitel übersetzt.

**Typisch Telltale: Mehr Film als Spiel**

Wie alle Telltale-Spiele ist auch *Batman* im Grunde ein einziger interaktiver Film, der selbst Rätsel-Hasser unterfordert. Sind wir nicht gerade mit Dialogen, Cutscenes oder simplen Quicktime-Event-Kämpfen beschäftigt, untersuchen wir Tatorte oder lösen lächerlich einfache Minispiele. Dieser Adventure-Part ist durch alle fünf Folgen hinweg ein einziges Kinderspiel, da wir nur stur sehr wenige Hotspots abklappern und eine Aktionstaste drücken müssen.

Doch nach zig Spielen wie *The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us* war das ja zu erwarten: Telltale bleibt sich eben treu, pfeift auf spielerischen Anspruch und inszeniert lieber spannendes, cineastisches Adventure-Kino. Wer also nicht mehr als das erwartet, wird prima bedient!

Tipp: Episode 1 *Reich der Schatten* ist gratis über Steam spielbar. ❑

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*

„Gutes *Batman*-Abenteuer im typischen Telltale-Stil.“

Nach dem starken Serienauftakt hatte ich große Erwartungen an *Batman*: Würde es Telltale endlich wagen und mir diesmal Entscheidungen präsentieren, die nicht nur den Eindruck von Freiheit erwecken, sondern die sich wirklich und nachhaltig auf die Story auswirken? Leider nein: *Batman* folgt dem gleichen Schema wie *The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us*: Verdammt düster, gut erzählt und dank vieler Entscheidungsmomente streckenweise richtig spannend. Doch am Ende hat nur sehr wenig von dem, was ich Bruce Wayne sagen und tun lasse, auch wirklich Einfluss auf dem Handlungsverlauf. Hier hatte ich mir mehr erhofft! Ansonsten macht dieser *Batman* nämlich eine gute Figur: interessante Situationen, rasant inszenierte Action und ein paar überraschende Wendungen ließen mich bis zum Finale kräftig mitfiebern. Für eine zweite Staffel wünsche ich mir vor allem weniger Level-Recycling und dafür abwechslungsreichere Umgebungen, in denen ich auch mal etwas entdecken kann! Dass die Entwickler vielleicht sogar mal ein paar ordentliche Rätsel einbauen kann ich mir wohl abschminken – ganz offensichtlich ist der Zug, auf dem die anspruchsvollen Denkaufgaben geladen waren, für Telltale endgültig abgefahren.

## PRO UND CONTRA

- \+ Ordentliche, solide Geschichte
- \+ Viele spannende Momente
- \+ Atmosphärische Batman-Abschnitte
- \+ Interessante Entscheidungen
- \+ Gute englische Sprecher
- \+ Stimmungsvoller Soundtrack
- \+ Rasant inszenierte Actionsequenzen
- − Nichts zu entdecken
- − Anspruchslose Mini-Rätsel
- − Charakteranimationen wirken abseits der Kämpfe völlig veraltet
- − Wenig Interaktion in den Levels
- − Viele Schauplätze aus früheren Episoden werden einfach recycelt
- − Keine deutschen Sprecher

WERTUNG **79**

# DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

## Adventures

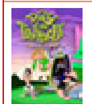
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

### Deponia: The Complete Journey
**Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)**
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Daedalic Entertainment |
| Wertung: | 85 |

**+ Deponia Doomsday** — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Daedalic Entertainment |
| Wertung: | 85 |



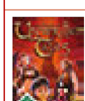
### Day of the Tentacle Remastered
**Getestet in Ausgabe: 04/16**
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | nicht geprüft |
| Publisher: | Double Fine |
| Wertung: | 85 |



### Life is Strange
**Getestet in Ausgabe: 12/15**
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |



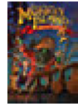
### The Book of Unwritten Tales
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Crimson Cow |
| Wertung: | 85 |



**+ The Book of Unwritten Tales 2** — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

| | |
|---|---|
| Publisher: | Nordic Games |
| Wertung: | 85 |

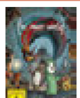


### Monkey Island 2 Special Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/10**
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 86 |

**+ The Secret of Monkey Island SE** — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

| | |
|---|---|
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 83 |



### The Inner World
**Getestet in Ausgabe: 08/13**
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Headup Games |
| Wertung: | 86 |



### The Walking Dead: Season 1
**Getestet in Ausgabe: 01/13**
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Telltale Games |
| Wertung: | 85 |

## Peter empfiehlt



| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ripstone |
| Wertung: | 81 |

### Stick it to The Man!
**Getestet in Ausgabe: 02/14**

Die Wartezeit auf *Psychonauts 2* ist lang, daher empfehle ich allen Liebhabern von Tim Schafers abgefahrenem Humor, sich dieses Adventure-Kleinod anzuschaffen. Entsprechend des schmalen Preises von knapp 15 Euro ist auch der Umfang mit unter fünf Stunden sehr gering. Doch in dieser Zeit ist Lachen garantiert, denn die schräge Geschichte um einen Held, der dank eines Aliens im Kopf die Gedanken anderer Figuren liest, sprüht über vor Einfallsreichtum. Nur sonderlich geistreich ist der Trip in fremde Gehirne nicht, die Rätsel sind fast so simpel wie bei Telltale-Spielen.



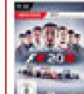
## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



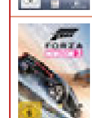
### Dirt Rally
**Getestet in Ausgabe: 01/16**
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 90 |



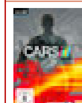
### F1 2016
**Getestet in Ausgabe: 09/16**
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 82 |



### Forza Horizon 3
**Getestet in Ausgabe: 11/16**
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Microsoft Studios |
| Wertung: | 90 |



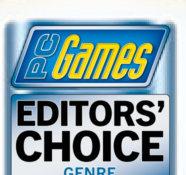
### Project Cars
**Getestet in Ausgabe: 06/15**
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 89 |

## SO TESTEN WIR




**PC-Games-Award**
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.




**Editors'-Choice-Award**
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

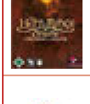
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



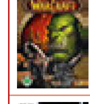
### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



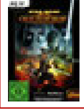
### Guild Wars 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ncsoft |
| Wertung: | 88 |



### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |



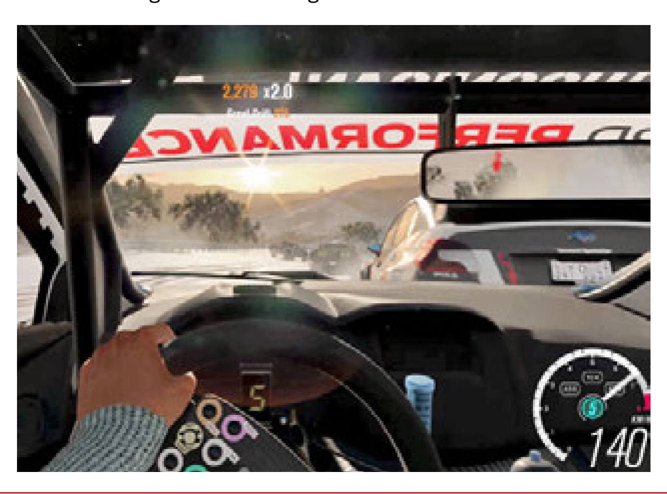
### Star Wars: The Old Republic
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## FORZA HORIZON 3: BLIZZARD MOUNTAIN

DLC

Es gibt nicht viele DLCs, die ihr Geld wert sind und in einer Reihe mit CD Projekts grandiosen *The Witcher 3*-Add-ons stehen. *Blizzard Mountain* gehört ohne Wenn und Aber dazu, denn die Erweiterung spendiert Microsofts famosen Arcade-Racer für Windows 10 ein großes, neues Gebiet zum Rasen und Driften, in dem völlig andere Spielregeln als im Australien-Schauplatz des Hauptspiels gelten. Denn hier sind die Strecken eingeschneit, Eisflächen lauern auf unvorsichtige Raser und gelegentlich ziehen schlagartig Wolken auf und ein Schneesturm reduziert die Sicht auf null. Rund 50 Events warten auf Spieler, die sich zum sogenannten König des Berges aufschwingen wollen. Für den Titelkampf sammelt ihr Sterne statt Fans; bei jedem Wettbewerb gibt es für mehr oder weniger herausragende Leistungen bis zu drei Sterne. Das ist aufgrund des angepassten Fahrmodells aber gar nicht so einfach, denn der rutschige, seifige Untergrund stellt auch *Forza*-Profis anfangs vor eine gehörige Herausforderung. Um im tiefen Puderschnee oder auf einem zugefrorenen See gerade in Kurven nicht die Kontrolle über das Auto zu verlieren, führt *Blizzard Mountain* Winterreifen ein, die ihr für bestimmte Karren aus dem Hauptspiel nachrüsten könnt. Acht neue PS-Schleudern sind von Haus aus bestens an die neuen Witterungsbedingungen angepasst, unter anderem wird der Fuhrpark ergänzt durch den Ford F-100 Flareside und den Lancia Stratos. In Sachen Spielmodi hat *Blizzard Mountain* nicht so viel Neues zu bieten. Eine neue Checkpoint-Variante mit extremen Höhenunterschieden, bei der sich das Fahrerfeld auf Berge hinauf schlängelt oder ins Tal donnert, sorgt aber für jede Menge Spaß. Davon abgesehen ist es die detailreich modellierte, frei befahrbare Spielwelt, die den Preis von rund 20 Euro rechtfertigt. Das zum Motorsport-Paradies umgemodelte Skigebiet zu erforschen und immer neue Events freizuschalten motiviert – auch dank neuer, einfallsreicher Bucket-List-Herausforderungen und einem versteckten Scheunenfund. Dabei umfasst der DLC aber lediglich eine Region mit einem Viertel der Fläche des Hauptspiels. Nach fünf bis acht Stunden hat man den Großteil der neuen Inhalte dann auch gesehen; nicht allzu viel, aber die Qualität der Inhalte macht das locker wett. Das DLC-Gebiet betretet ihr übrigens über ein neues Symbol beim Outback-Flughafen in Australien. Nach der Installation wird euer Alter Ego per Helikopter in die Schneeumgebung verfrachtet, wo keine Zeit mit einem langwierigen Einstieg vergeudet wird, sondern ihr sofort das Gaspedal durchtretet. Herrlich!

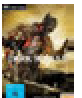






## Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



**Dark Souls 3**
**Getestet in Ausgabe: 05/16**
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 89 |

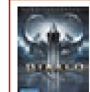


**Deus Ex: Mankind Divided**
**Getestet in Ausgabe: 09/16**
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 85 |

**Deus Ex: Human Revolution** Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

| | |
|---|---|
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |



**Diablo 3: Reaper of Souls**
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 86 |



**Dragon Age: Inquisition**
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

**Dragon Age: Origins** Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

| | |
|---|---|
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |

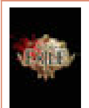
**Fallout 4**
**Getestet in Ausgabe: 12/15**
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 88 |



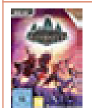
**Mass Effect Trilogy**
**Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)**
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



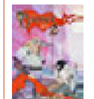
**Path of Exile**
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Grinding Gear Games |
| Wertung: | 85 |



**Pillars of Eternity**
**Getestet in Ausgabe: 05/15**
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 91 |



**The Banner Saga 2**
**Getestet in Ausgabe: 05/16**
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Taktik-Rollenspiel |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Versus Evil |
| Wertung: | 88 |

**The Banner Saga** Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

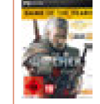
| | |
|---|---|
| Publisher: | Versus Evil |
| Wertung: | 87 |

**The Elder Scrolls 5: Skyrim**
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bethesda Softworks |
| Wertung: | 91 |

**Enderal** Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Sure AI |
| Wertung: | - |



**The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition**
**Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)**
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 92 |

## Peter empfiehlt

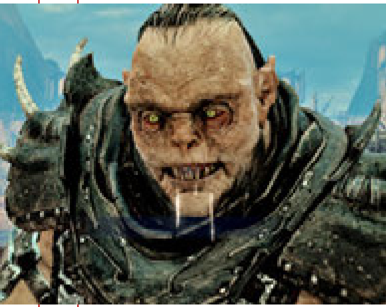



| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 75 |

### Mittelerde: Mordors Schatten

**Getestet in Ausgabe: 10/14**

Spiele-Entwickler klauen üblicherweise gerne Features, man schaue sich nur mal die ganzen *Diablo*-Klone an. Das innovative Nemesis-System von Monoliths Ork-Spiel hat sich aber selbst zwei Jahre später noch niemand abgeschaut. Sehr merkwürdig, schließlich war das doch die größte Innovation des Spiels! Die belanglose Story und die öde gestaltete Welt gewinnen dagegen keinen Blumentopf. Aber wie ich durch meine Aktionen einzelnen Orks (inklusive Namen und individuellen Eigenschaften) zum Aufstieg im Heer von Bösewicht Sauron verhelfen kann, das ist grandios! Ganz wie es sich für das *Herr der Ringe*-Szenario gehört, verleiht *Mordors Schatten* dem Spieler zudem eine irrsinnige Macht über seine Widersacher: Am Ende schnetzelt man sich derart leichtfüßig durch die Ork-Massen, der hysterische Freudentanz à la Gollum im Schicksalsberg kommt von ganz alleine. Zum mittlerweile kleinen Preis machen Action-Freunde hiermit nicht viel falsch. Die DLCs sind aber überflüssig.



## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

### Assassin's Creed 4: Black Flag

**Getestet in Ausgabe: 12/13**

In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |



### Batman: Arkham City

**Getestet in Ausgabe: 01/12**

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

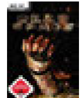
| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 92 |



**+ Batman: Arkham Asylum** — Getestet in Ausgabe: 11/09

Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

| Publisher: | Eidos |
|---|---|
| Wertung: | 90 |



### Dead Space

**Getestet auf: PCGames.de**

Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

**+ Dead Space 2** — Getestet in Ausgabe: 03/11

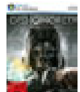
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

| Publisher: | Eidos |
|---|---|
| Wertung: | 90 |

**+ Dead Space 3** — Getestet in Ausgabe: 03/13

Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

| Publisher: | Electronic Arts |
|---|---|
| Wertung: | 90 |



### Dishonored: Die Maske des Zorns

**Getestet in Ausgabe: 11/12**

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

| Untergenre: | Stealth-Action |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 91 |

**+ Dishonored 2** — Getestet in Ausgabe: 12/16

Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

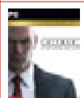
| Publisher: | Bethesda |
|---|---|
| Wertung: | 91 |

### Grand Theft Auto 5

**Getestet in Ausgabe: 05/15**

Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 95 |

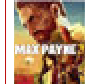


### Hitman: The Complete First Season

**Getestet in Ausgabe: 12/12**

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

| Untergenre: | Stealth-Action |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |

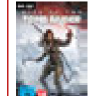


### Max Payne 3

**Getestet in Ausgabe: 07/12**

Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 89 |



### Rise of the Tomb Raider

**Getestet in Ausgabe: 03/16**

Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

| Untergenre: | Action-Adventure |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |

## Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



### Braid

**Getestet in Ausgabe: 06/09**

Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

| Untergenre: | Puzzlespiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Number None |
| Wertung: | 88 |

### Inside

**Getestet in Ausgabe: 08/16**

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

| Untergenre: | Jump & Run/Puzzlespiel |
|---|---|
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Playdead |
| Wertung: | 91 |

### Minecraft

**Getestet in Ausgabe: 01/12**

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

| Untergenre: | Sandbox-Aufbauspiel |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Mojang |
| Wertung: | -- |

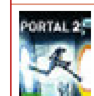


### Plants vs. Zombies

**Getestet in Ausgabe: 07/09**

Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| Untergenre: | Puzzlespiel |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |



### Portal 2

**Getestet in Ausgabe: 05/11**

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

| Untergenre: | Puzzlespiel |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |

**+ Portal** — Getestet in Ausgabe: 11/07

Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

| Publisher: | Electronic Arts |
|---|---|
| Wertung: | 89 |

### Rayman Legends

**Getestet in Ausgabe: 10/13**

Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

| Untergenre: | Jump & Run |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |

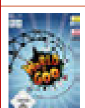


### Trials Evolution: Gold Edition

**Getestet in Ausgabe: 05/13**

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

| Untergenre: | Geschicklichkeit |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |



### World of Goo

**Getestet in Ausgabe: 01/09**

2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| Untergenre: | Puzzlespiel |
|---|---|
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

### Bioshock

**Getestet in Ausgabe: 10/07**

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 93 |

**+ Bioshock Infinite** — Getestet in Ausgabe: 04/13

Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

| Publisher: | 2K Games |
|---|---|
| Wertung: | 91 |

### Borderlands 2

**Getestet in Ausgabe: 10/12**

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

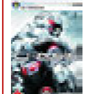
| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 86 |

### Call of Duty: Modern Warfare

**Getestet in Ausgabe: 01/08**

Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 92 |



### Crysis

**Getestet in Ausgabe: 12/07**

Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

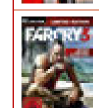
| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |

### Doom

**Getestet in Ausgabe: 04/13**

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 83 |



### Far Cry 3

**Getestet in Ausgabe: 12/12**

Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 86 |

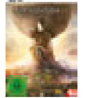
## STAR WARS: BATTLEFRONT – ROGUE ONE: SCARIF




Passend zum Kinostart des neuen *Star Wars*-Films *Rogue One* erschien Anfang Dezember der finale DLC für Dices Multiplayer-Shooter. Dabei geht es rund um sowie auf dem Planeten Sarif zur Sache – entweder in bekannten Modi wie Walker Assault, Supremacy, Blast und Fighter Squadron oder aber in der brandneuen Infiltration-Spielvariante. Darin verteilt sich die Online-Action auf drei Phasen. Zuerst eskortiert ihr aufseiten der Rebellen in einer Weltraumschlacht ein Raumschiff in Richtung der Planetenoberfläche, während das Imperium dies mit Sternenzerstörern und TIE-Fightern zu verhindern versucht. Anschließend stehen Gefechte im dichten Dschungel auf dem Plan: Anfangs müssen die Rebellen eine Bombe scharf machen, dann einen von drei Datensätzen zurück zum eigenen Raumschiff schleppen. Das erfordert gerade in der Rolle der Rebellen viel Teamplay. Wir empfehlen, Infiltration nur mit einer festen Gruppe zu spielen. Der an den Operations-Modus aus *Battlefield 1* erinnernde Spielablauf wirkt schön dynamisch, allerdings sind die einzelnen Segmente einer Partie viel zu schnell vorbei. Wenig Grund zur Kritik liefert derweil das Map-Design: Scarif sieht prächtig aus und alle vier Karten erinnern mit ihrem verwinkelten Design an den Endor-Waldplaneten aus dem Hauptspiel. Schön: Scharfschützen haben es hier schwerer als auf den meisten *Battlefront*-Karten. Zwei frische Helden und eine neue Knarre runden den DLC ab. Dennoch macht *Rogue One: Scarif* in Sachen Inhalt einen eher dürftigen Eindruck. Besonders zum knackigen Preis von 15 Euro!

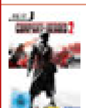
## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



### Civilization 6
**Getestet in Ausgabe: 11/16**
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rundenstrategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 91 |



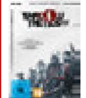
### Company of Heroes 2
**Getestet in Ausgabe: 07/13**
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeitstrategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 88 |

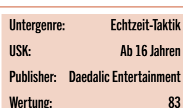


### Dota 2
**Nicht getestet**
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Moba |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Valve |
| Wertung: | -- |



### Shadow Tactics: Blades of the Shogun
**Getestet in Ausgabe: 12/16**
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.



| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Taktik |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Daedalic Entertainment |
| Wertung: | 83 |



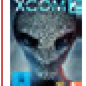
### Starcraft 2: Die komplette Trilogie
**Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15**
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeitstrategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 90/92 (Mehrspieler) |



### Total War: Warhammer
**Getestet in Ausgabe: 06/16**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | 87 |



### XCOM 2
**Getestet in Ausgabe: 03/16**
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rundentaktik |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 93 |

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

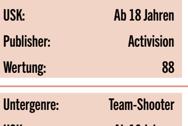


### Battlefield 1
**Getestet in Ausgabe: 11/16**
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

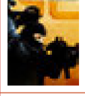
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 92 |



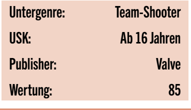
### Call of Duty: Black Ops 3
**Getestet in Ausgabe: 12/15**
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.



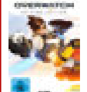
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 88 |



### Counter-Strike: Global Offensive
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

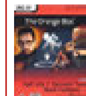


| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Valve |
| Wertung: | 85 |



### Overwatch
**Getestet in Ausgabe: 07/16**
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 88 |

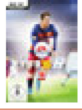


### Team Fortress 2
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |

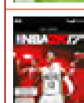
## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



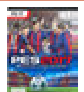
### FIFA 16
**Getestet in Ausgabe: 11/15**
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 86 |



### NBA 2K17
**Getestet in Ausgabe: 11/16**
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 85 |



### PES 2017: Pro Evolution Soccer
**Getestet in Ausgabe: 10/16**
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Konami |
| Wertung: | 87 |

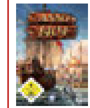


### Rocket League
**Getestet in Ausgabe: 09/15**
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Psyonix |
| Wertung: | 90 |

## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

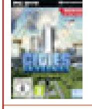


### Anno 1404
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |

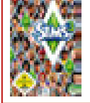
**+ Anno 2070** — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 89 |



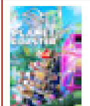
### Cities: Skylines
**Getestet in Ausgabe: 04/15**
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 87 |



### Die Sims 3
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



### Planet Coaster
**Getestet in Ausgabe: 12/16**
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Wirtschaftssimulation |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Frontier Developments |
| Wertung: | 85 |

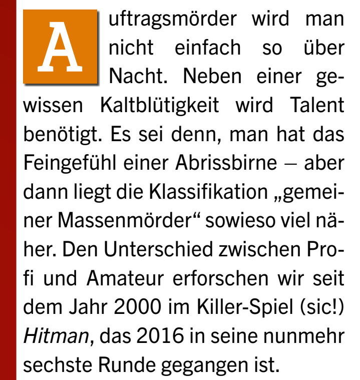


HITMAN - HISTORIE

# Auftragsmorde im Wandel der Zeit

**Von:** Benjamin Danneberg

Nach mittlerweile sechzehn Jahren reger Betriebsamkeit für Auftragskiller 47 wird es Zeit für eine Retrospektive. Wir blicken auf fünf Spiele mit dem Hitman zurück.



Auftragsmörder wird man nicht einfach so über Nacht. Neben einer gewissen Kaltblütigkeit wird Talent benötigt. Es sei denn, man hat das Feingefühl einer Abrissbirne – aber dann liegt die Klassifikation „gemeiner Massenmörder" sowieso viel näher. Den Unterschied zwischen Profi und Amateur erforschen wir seit dem Jahr 2000 im Killer-Spiel (sic!) *Hitman*, das 2016 in seine nunmehr sechste Runde gegangen ist.

Höchste Zeit also, auf sechzehn Jahre (mehr oder weniger lautloses) Meucheln zurückzublicken. Wir lassen die ersten fünf Spiele der beliebten Serie Revue passieren und gehen der Frage nach, wie sich die Serie über die Zeit verändert hat – und wie das beim Spieler angekommen ist.

**Hitman: Codename 47**

Es ist erst vier Jahre her, dass der erste *Hitman* in Deutschland von der Liste der indizierten Spiele gestrichen wurde. 2012 nahm die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) den Titel auf Antrag von Publisher Square Enix vom Index. Aber warum war das Spiel anno 2000, als Entwickler IO Interactive den grimmigen Assassinen erstmals veröffentlichte, überhaupt auf der Sperrliste gelandet?

In *Hitman: Codename 47* schlüpfen wir in die Rolle eines glatzköpfigen Auftragskillers, der nur als Agent 47 bekannt ist. Neben dem markanten Glatzkopf ist der Strichcode auf seinem Hinterkopf zum Markenzeichen geworden. 47 arbeitet für eine mysteriöse Firma, die nur als die „Agentur" bekannt ist. Von denen bekommt er seine Mord-Aufträge, meistens per Computer. Die Auftragsorte wechseln sich dabei ab: Mal müssen wir auf einem Schiff herumschleichen und einen atomsprengkopfbewehrten Irren ausschalten, mal huschen wir auf der Suche nach einem Triaden-Boss durch einen chinesischen Palast. Hinterfragt werden diese Aufträge von 47 allerdings nie.

In der Third-Person-Ansicht versuchen wir entweder, uns mit blinder Gewalt und durchgeladener Uzi durch die Levels zu holzen – oder wir tun das, was einen Psychopathen von einem guten Auftragskiller unterscheidet: Wir bleiben ungesehen und töten unbeobachtet. Zu diesem Zweck besorgen wir uns beispielsweise neue Klamotten von patrouillierenden Wachen. Damit die (halbnackten) Leichen, die wir zurücklassen, nicht etwa zur Brotkrumen-Spur werden, die uns direkt ans Messer liefert, ziehen wir die Körper in dunkle Ecken oder stopfen sie in Abstellkammern.

Die für damalige Verhältnisse gute und detaillierte Grafik, die ausgefeilten Animationen und der gute Sound (im Englischen wurde 47 stets von David Bateson gesprochen; Codename 47 hatte aber im ersten Teil noch keine deutsche Synchronisierung, nur Untertitel) sorgten zusätzlich für eine sowohl spannende als auch relativ realistische Auftragskiller-Simulation. Dieser Realismus machte auch vor der damals noch neuen Ragdoll-Mechanik nicht halt, wodurch die Leichen „lebensecht" wirkten. Neben der ziemlich exzessiven Gewaltdarstellung war das einer der Hauptgründe für die Indizierung. Sich an Gegner heranschleichen und sie mit der – mittlerweile berühmten – Klaviersaite garottieren, durch einen platzierten Schuss aus der schallgedämpften Pistole ausschalten oder mit dem Messer filettieren – damals war das ein recht extremer Gewaltgrad. Im Indizierungsbericht heißt es dazu: „Im Vordergrund des Spiels stehen zwar keine massenhaften Tötungen, auch gilt es gelegentlich andere Spielziele zu verwirklichen, doch birgt auch das gelegentliche Töten eine Jugendgefährdung in sich. Im Sachverhalt ausgeführt ist der Spieler erfolgreicher, je leiser er seine Opfer tötet, je weniger Zeugen anwesend sind und je besser er die Leichen seiner Opfer aus dem Weg räumt."

So weit, so normal für heutige Verhältnisse. Doch um die Jahrtausendwende war die Darstellung expliziter Gewalt auf dem heimischen PC noch nicht so ausgeprägt und gewöhnlich wie heute. „Auch zeigt das Spiel, dass die bedingungslose und vollständige Erfüllung eines Auftrags im Vordergrund stehen muss, die ethische Hinterfragung dieses Auftrags hingegen problemlos unterlassen werden kann", heißt es in der Erklärung des BPjM weiter. „In dem Spiel wird folglich dazu aufgefordert, auf möglichst professionelle Weise mit einem ethischen Minimalkonsens, nämlich der Unantastbarkeit des menschlichen Lebens, zu brechen. Nicht ‚Distanzierung von' sondern ‚Identifikation mit' diesem Normverstoß ist im Spiel angelegt. Daher weist dieses Spiel ein solches Maß von Jugendgefährdung auf, dass es in der oberen Skala anzusiedeln ist und die Jugendgefährdung außerdem offensichtlich vorliegt."



Schlafe ruhig, schlafe recht schön: In *Hitman: Absolution* wird die Geduld von Agent 47 auf eine harte Probe gestellt.

Hitman: Absolution

Hitman: Blood Money

So erkennt uns keiner: Agent 47 verkleidet sich (hier in *Blood Money*) im Kampf gegen andere Profikiller auch mal als Teufel.

Hitman: Codename 47

Im ersten Teil schert sich 47 nicht um Gott, die Welt oder Moral: Der ehemals indizierte Titel präsentiert uns 47 als eiskalten Klonkiller.

## IM FOKUS DER KILLERSPIEL-DISKUSSION


Abendzeitung

Amokläufer (18, †) in der Realschule

Er liebte Killerspiele und hasste die Welt

**Die Killerspiel-Debatte zeichnete sich vor allem durch grelle Schlagzeilen und mangelnde Sachlichkeit aus.**

Um die Jahrtausendwende begann eine Diskussion um sogenannte „Killerspiele“. Dabei handelt es sich um einen negativ konnotierten, politischen Begriff, der Spiele mit Gewaltinhalten gegen Menschen und menschenähnliche Personen klassifizieren soll. Im Kern geht es in der meist unsachlich geführten Diskussion um den Versuch, solche Spiele zu stigmatisieren („Massenmord als Kindersport“ – *Frontal21*, ZDF), einzuschränken oder gar zu verbieten. Ernsthafte und ausgewogene Auseinandersetzungen mit dem Thema Gewalt in Spielen sind dagegen verhältnismäßig selten.

Der Hitman befand sich als echtes Killer-Spiel ebenfalls bereits im Fokus dieser Diskussion. In der heftig kritisierten Sendung *Frontal21* (ZDF) vom 09. November 2004 wurde versucht, Computerspiele als Ursache von Gewaltexzessen wie dem Amoklauf von Erfurt hinzustellen. *Hitman: Contracts* soll angeblich belegen, dass die Freiwillige Selbstkontrolle versagt habe. Auf die Aussage des damaligen Leiters der Obersten Landesjugendbehörde, dass sich die FSK im Bereich Spiele absolut bewährt habe, reagiert *Frontal21* wie folgt: »Bewährt? Ein Hohn bei Spielen wie *Hitman: Contracts*. Sinnloses Morden im Sanatorium ist hier Spielinhalt. Eine Vorgängerversion hat die damals zuständige Bundesprüfstelle noch indiziert, das heißt, es konnte nicht offen gekauft werden – das Spiel gab es nur unter der Ladentheke. Die aktuelle Fassung ist mindestens so brutal und frei erhältlich ab 18. Das bedeutet, für *Hitman: Contracts* und ähnliche Gewaltspiele können die Hersteller offen werben.« Untermalt wird das Zitat von wildem Geballer im genannten Sanatorium, was natürlich möglich ist, dem eigentlichen Ziel des Spiels aber entgegensteht – und vom Spiel bestraft wird (beispielsweise durch schlechte Missionswertungen).

Mit einseitigen Videos, Studien sowie Aussagen voreingenommener Personen wurde zudem versucht, auf politischer Ebene blinden Aktionismus zu erreichen. Eine sachliche Debatte war nie im Interesse der entsprechenden Medien. Politiker wie der damalige niedersächsische Innenminister Schünemann ließen sich davon beeinflussen und erklärten die FSK als unzureichend. Gegenüber dem Magazin *Der Spiegel* nannte er *Hitman: Contracts* als Beispiel für ein Versagen der Selbstkontrolle. Das Magazin schreibt: „Er selbst sei zwar ‚kein Experte‘, man habe ihm jedoch Fälle vorgelegt, in denen Spiele durch minimale Modifikationen von ‚keine Kennzeichnung‘ auf verkaufsfähige Einstufungen heruntergerutscht seien. Konkret nennt er *Hitman: Contracts*, ein Spiel, in dem der Spieler einen Berufskiller verkörpert.“


Hitman: Contracts

*Contracts* war kein spieltechnischer Fortschritt, aber solides Handwerk mit düsterer Story.

Es geht aber trotz der recht wahllos erscheinenden Zielpersonen schon im Ur-*Hitman* eigentlich darum, sein Ziel zu erreichen, ohne (zu viele) zusätzliche Opfer zu produzieren (Ausnahmen bestanden beispielsweise in der Massentötung von Klonen, die jedoch im Kontext der Geschichte ebenfalls nicht nur stattfand, um Gewalt zu zelebrieren). Geduld, gutes Timing und das genaue Auskundschaften der Umgebung gehören ebenso dazu wie eine sichere Hand beim Neutralisieren des Auftragsziels. Das macht bis heute das spannende Grundprinzip der *Hitman*-Reihe aus: Hier wird nicht einfach drauflosgeballert (auch wenn das möglich ist!), hier wird überlegt geplant und dann mit chirurgischer Präzision ausgeführt.

Konnte sich das Spielprinzip trotz Indizierung und einer teils laut geführten Diskussion um Moral in Spielen trotzdem durchsetzen?

**Hitman 2: Silent Assassin**

Bis 2006 verkaufte sich *Hitman: Codename 47* mehr als 500.000 Mal – anscheinend kam das Spielprinzip beim Kunden durchaus an. Schon 2002 legte IO Interactive mit dem zweiten Teil nach. Dieses Mal blieb der Titel von einer Indizierung verschont. Einige kleine, aber durchaus signifikante Änderungen an der Story und den Spielmechaniken könnten dazu beigetragen haben.

Agent 47 (ab sofort von Thorsten Michaelis synchronisiert) sinniert in einem italienischen Kloster über seine Vergangenheit als Auftragskiller und beichtet dem dortigen Priester Vittorio seine Sünden. Die freundschaftliche Beziehung der beiden wird jäh unterbrochen, als Vittorio von der italienischen Mafia entführt wird. 47 nutzt seine Fähigkeiten erneut, diesmal (im Unterschied zu Teil 1) mit einer moralischen Rechtfertigung: Er zieht sozusagen gegen das Böse selbst zu Felde. Anders als im ersten Teil gibt es damit auch eine Rahmenhandlung, während die einzelnen Missionen allerdings eher weniger mit der Rettung des Priesters zu tun haben. Da entsorgen wir einen russischen General, der mit Terroristen Geschäfte machen will, oder kümmern uns um einen Hacker, der in Regierungsunterlagen herumschnüffelt. Die Route für 47 wird schnell klar: Je mehr Dreck die Zielperson am Stecken hat, umso gerechtfertigter die Eliminierung.

Neben der verbesserten Grafik und der Einführung der (optionalen) First-Person-Sicht wurden aber auch am Gameplay Anpassungen vorgenommen. So darf 47 Gegner und Zivilsten (potenzielle Zeugen) mit Handkantenschlag, einem Hieb mit dem Knauf einer Waffe oder Chloroform schlafen legen. Natürlich muss er auch bewusstlose Personen verstecken, aber er ist nicht mehr gezwungen zu töten, nur weil er die Klamotten eines Hausmeisters benötigt. Zusätzlich gibt es nun einen Indikator, der das Verdachtslevel anzeigt – blinkt das entsprechende Icon, wird's brenzlig und wir müssen umgehend unauffälliger agieren. Damit Spieler sich möglichst für eine echte Profikiller-Vorgehensweise entscheiden, wurde auf lautloses Vorgehen besonderer Wert gelegt: Die höchste Auszeichnung „Lautloser Killer“ (siehe Spieltitel) erhält 47, wenn er die Mission erledigt, ohne dass seine Tarnung aufgeflogen ist und ohne dass er mehr als die Zielperson + 1 neutralisiert hat. Dafür gibt's dann auch eine neue Waffe zur Belohnung. Wer sich stattdessen durch die Levels ballert wie ein Cowboy auf Crack, der bekommt (zu Recht) eine miese Punktzahl in Verbindung mit der zweifelhaften Bewertung als „Massenmörder“.

## DIE GESCHICHTE HINTER DEM BARCODE

**Der berühmteste Strichcode der Spielegeschichte wurde dem Hitman auf den Hinterkopf tätowiert.**




Agent 47 wurde am 5. September 1964 in einem Sanatorium in Rumänien geboren. Oder genauer: Er wurde erschaffen. 47 ist nämlich ein Klon, entwickelt vom deutschen Genetiker Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer. Dessen größtes Ziel bestand darin, den perfekten, gehorsamen Killer zu erschaffen. Zu diesem Zweck nutzte er das Sanatorium in Satu Mare (Rumänien) als Tarnung.
Um 47 zu erschaffen, nutzte Ort-Meyer – neben seiner eigenen – die DNA von vier anderen Schwerkriminellen, mit denen er befreundet war und die sich für das Projekt bereitwillig als Spender zur Verfügung stellten. Daraus entwickelte Ort-Meyer Klon Nummer 47, woher auch seine spätere Bezeichnung als Agent 47 herrührt.
Um ihn und die anderen Klone im Sanatorium auseinanderhalten zu können, bekamen sie einen Barcode und eine Nummer in den Hinterkopf tätowiert. 47 wurde die Nummer 640509-040147 in die Haut gestochen. 64-05-09 steht dabei für sein Geburtsdatum, 04 markiert die Klon-Serie, in der er als erster Klon (dafür steht die 01) erschaffen wurde, während die 47 seine Versionsnummer bezeichnet.
Der Strichcode selbst hat keine Bedeutung, auch wenn verschiedene Lesegeräte hierzu unterschiedliche Produkte ausspucken. Eines der kuriosesten Ergebnisse war eine Tasche für Sexspielzeug.

Das sehr gute Level-Design lädt zum Experimentieren ein, schließlich können wir auf verschiedenen Wegen zum Ziel gelangen. Das beinhaltet aber auch einen erheblichen Schwierigkeitsgrad, der durchaus mal zu Frustmomenten führen kann: Ein einziger Fehler und der Drops ist gelutscht. Kamera übersehen? Feierabend! Leiche nicht richtig hinter die Kisten gezogen? Wiedersehen! Aus Versehen einen Schuss im falschen Moment abgegeben? Bye bye! Trial & Error ersetzt an manchen Stellen die Planung, die eigentliche Stärke der Serie. Gleichzeitig entsteht aber auch eine echte Herausforderung für geduldige Spieler: Die makellose Durchführung einer Mission fühlt sich einfach gut an!

Das neue Speichersystem sorgt immerhin für die Möglichkeit, an Schlüsselstellen zu sichern, damit wir im Falle peinlichen Versagens, nicht (immer) ganz von vorn starten müssen. Das System ist allerdings abhängig vom Schwierigkeitsgrad: So dürfen wir auf Normal satte sieben Mal speichern, als Experten nur noch drei Mal und Profis überhaupt nicht.

IO Interactive hat mit *Silent Assassin* zumindest moralische Komponenten und Motivationen eingeführt (inwiefern diese plausibel sind, lassen wir an dieser Stelle mal dahingestellt), die neben dem hohen Schwierigkeitsgrad eine erneute Indizierung verhinderten, der Figur des Agenten 47 aber auch einen gewissen Charakter verliehen. Wirklich störend wurde allerdings im Spielverlauf die KI, die sich teilweise wie Schlachtvieh aufreihte oder sogar gegenseitig perforierte, wenn es zum Feuergefecht kam.

Viel gelobt wird der Soundtrack des Spiels, komponiert von Jesper Kyd. *Hitman 2: Silent Assassin* verkaufte sich bis 2006 3,6 Millionen Mal, ein deutlicher Erfolg für das Konzept. Natürlich musste ein dritter Teil her. Wie würde sich Agent 47 weiterentwickeln?

**Hitman: Contracts**

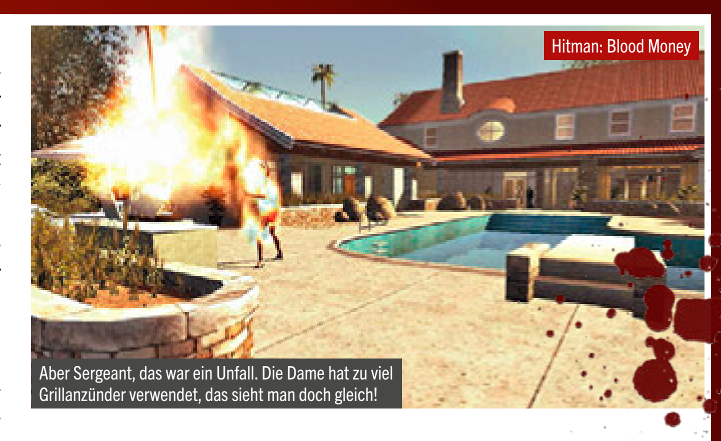
Die Antwort für das 2004 erschienene *Contracts* ist eindeutig: gar nicht. Spielerisch hat sich nur sehr wenig verändert, was aber nicht heißt, dass *Hitman: Contracts* schlecht ist. Im Gegenteil: Sowohl die Fachpresse als auch die Spieler waren angetan. Das lag unter anderem an der ziemlich düsteren Atmosphäre des Spiels.

Agent 47 wurde angeschossen und liegt verletzt in einem Hotelzimmer. Dabei erlebt er im Fieberwahn einige seiner alten Missionen neu – was natürlich bedeutet, dass wir diese Aufträge spielen. Die Rahmenhandlung beschränkt sich überwiegend auf die Hotelszenen zwischen den Aufträgen, leitet aber am Ende geschickt zum nächsten *Hitman*-Spiel über. Dabei wurden einige der insgesamt zwölf Missionen recycelt: Die Hongkong-Aufträge aus *Hitman: Codename 47* wurden für *Contracts* überarbeitet. Serienveteranen fanden das nicht sonderlich spannend, denn trotz diverser Anpassungen waren die Kernelemente die gleichen.

In einem Hotel sollen wir beispielsweise einen Terroristen töten. Es gibt mehr Wachen als noch in der Ursprungsversion dieses Levels, aber wir wissen eben schon, dass der Terror-Fuzzi gern in die Sauna geht. Der Herzanfall aufgrund der zu heißen und verschlossenen Sauna-Kabine ist also ein alter Hut. Etwas besser macht das die Mission im Hafen von Rotterdam: Der zu infiltrierende Terroristenkahn ist in der neuen Variante bereits von Einsatzkräften der Polizei umstellt – wir müssen uns also von beiden Parteien fernhalten, was zusätzliche Spannung ins Spiel bringt.

Ansonsten bleibt fast alles beim Alten: Wir verkleiden uns bei allen möglichen Gelegenheiten, verstecken ausgeschaltete Personen (statt Chloroform nutzen wir jetzt eine Betäubungsspritze) und versuchen die jeweilige Zielperson möglichst unbemerkt um die Ecke zu bringen. Allerdings wurden mehr Möglichkeiten, Ziele auszuschalten, implementiert, was in Verbindung mit den großen, detaillierten und abwechslungsreichen Levels zu einem hohen Wiederspielwert führt. Neben den drei Schwierigkeitsgraden, die sich erstmals durch die angezeigten Informationen auf den Lageplänen sowie durch schnelleres Verdächtigmachen unterscheiden, haben wir jede Menge Möglichkeiten, um an unser Ziel zu gelangen. Ausprobieren lohnt sich in jedem Fall.

*Hitman: Contracts* verkaufte sich innerhalb von zwei Jahren nach Release fast zwei Millionen Mal. Doch die mangelnden Verbesserungen innerhalb der Serie waren nicht zu übersehen und wurden von den Spielern zu Recht kritisiert. Würde IO Interactive so weitermachen oder mit dem nächsten Serienteil ein paar Schritte nach vorne wagen?


Hitman: Blood Money

Aber Sergeant, das war ein Unfall. Die Dame hat zu viel Grillanzünder verwendet, das sieht man doch gleich!

**Hitman: Blood Money**

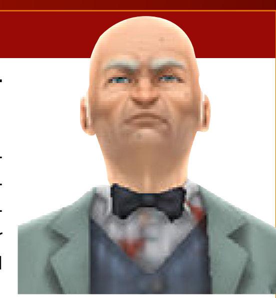
Der zweijährige Veröffentlichungsrhythmus der *Hitman*-Spiele hielt an: Im Mai 2006 kam mit *Blood Money* der dritte Teil der Profikiller-Serie heraus. Die Agentur sieht sich einem verheerenden Angriff einer rivalisierenden Organisation gegenüber und 47 jagt mithilfe seiner ständigen Kontaktperson, Diana Burnwood (im Deutschen von Petra Barthel gesprochen), zur Abwechslung mal andere Profi-Killer. *Blood Money* bietet erneut eine Reihe hochspannender Missionen mit vielen verschiedenen Lösungswegen. Und es stellt sich heraus: Das Spiel hat sich deutlich weiterentwickelt.

Vor jeder der insgesamt 13 Missionen dürfen wir den Schwierigkeitsgrad wählen. Neu ist der leichteste Schwierigkeitsgrad, der uns unbegrenzte Speichermöglichkeiten erlaubt. Allerdings funktioniert das Speichern nur, wenn wir die Mission auch abschließen. Beenden wir die Mission vorher, werden die Spielstände entfernt. Diese merkwürdige Regelung begründete IO Interactive mit Problemen bei der Speicherung des neuen Bekanntheits-Systems.


Hitman 2: Silent Assassin

Wer es lauter mag und miese Bewertungen einfahren möchte (ja, wir sehen dich an, Massenmörder!), der konnte auch offen brachial zu Werke gehen.

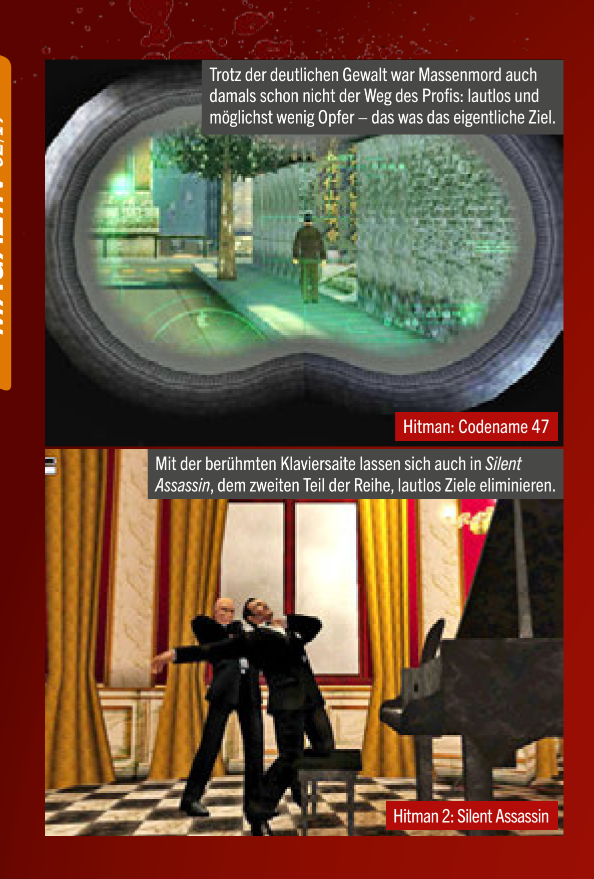
## DIE SÜNDEN DER VÄTER



**Gestatten: Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer. Sein Hobby ist das Züchten von Super-Killern.**

Agent 47 hat fünf Väter, allesamt schwerkriminelle Unterweltgrößen. Einer davon ist Dr. Ort-Meyer, der die anderen vier mit geklonten Organen versorgte, womit sie jünger und gesünder blieben. Alle fünf werden von 47 im ersten Teil der Serie, Codename 47, ausgelöscht.

- **Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer** Deutscher Genetiker. Führte in einem Tarn-Sanatorium viele Klon-Versuche durch, um den perfekten Killer zu erschaffen. Wird von Agent 47 in seinem Labor umgebracht.
- **Lee Hong** Boss der chinesischen Verbrecher-Organisation Red Dragon Triade. Als er 1999 seine Geldmittel von Ort-Meyers Experimenten zurückzieht, schickt der (anonym, über die Agentur) 47 um Lee Hong zu töten.
- **Pablo Belisaro Ochoa** Kolumbianischer Drogenboss. Ebenso wie Lee Hong landete Ochoa auf Ort-Meyers Todesliste, nachdem dieser kein Geld mehr bereitstellte. Ochoa wird in der Mission „Say Hello To My Little Friend“ zum Ziel von 47.
- **Frantz Fuchs** Kopf der Terroristen-Organisation Fuchs Brothers. Wird mit seinem Bruder Fritz in der Mission „Traditions of the Trade“ von Agent 47 eliminiert.
- **Arkadij Jegorov** Russischer Waffenschieber. Schmuggelte Waffen über die Türkei und den Iran, bevor er sich in der russischen Mafia etablierte. Wird von 47 in Rotterdam an Bord seines Frachtschiffs erledigt.


Trotz der deutlichen Gewalt war Massenmord auch damals schon nicht der Weg des Profis: lautlos und möglichst wenig Opfer – das was das eigentliche Ziel.

Hitman: Codename 47

Mit der berühmten Klaviersaite lassen sich auch in *Silent Assassin*, dem zweiten Teil der Reihe, lautlos Ziele eliminieren.

Hitman 2: Silent Assassin

## DER HITMAN IM KINO

**Timothy Olyphant verkörperte Profikiller 47 in *Hitman: Jeder stirbt alleine*.**

**Hitman – Jeder stirbt alleine**

2007 kam der Film zum Spiel ins Kino. Xavier Gens führte Regie, Agent 47 wird von Timothy Olyphant gespielt. Darin findet sich 47 mitten in einem Komplott rund um den russischen Präsidenten wieder.

Zwar basiert der Film auf der beliebten Spiele-Serie, allerdings wird vielfach von der Vorlage abgewichen. Beispielsweise verwendet der Film-Hitman bis auf eine Ausnahme immer Schusswaffen, während im Spiel auch ohne Feuerwaffen vorgegangen werden kann. Trotz der Änderungen und vielen sehr gut gemachten Action-Szenen fängt der Film die *Hitman*-Atmosphäre gut ein. Gleichwohl fielen die Presse-Kritiken überwiegend negativ aus. Bei *Hitman*-Fans genießt der Film jedoch einen viel besseren Stand, vor allem Olyphants Darstellung des glatzköpfigen Profikillers (seine kalte Gelassenheit wurde von Kritikern fälschlicherweise als „Steifheit" eingestuft) fand Anerkennung.

**Hitman – Agent 47**

2015 startete der Reboot des *Hitman*-Films von 2007 mit Rupert Friend in der Rolle des Agent 47. Regie führte Aleksandr Bach. Die Handlung dreht sich um den Klon-Hintergrund von 47, allerdings basiert die Geschichte (ähnlich wie der erste *Hitman*-Film) nur sehr vage auf den Spielen. Die Handlung wird jetzt aber nahezu komplett wilden Action-Szenen untergeordnet, es gibt nur vergleichsweise wenige ruhige Szenen im Film. Das schadet der Atmosphäre und Glaubwürdigkeit, der Hitman aus den Spielen ist weder zu sehen noch zu spüren.

Die Bewertungen der Presse und der Zuschauer sind sich in diesem Fall einig: *Hitman – Agent 47* ist maximal als Popcorn-Action-Streifen zu gebrauchen, hat aber mit dem echten Agent 47 nichts gemein.

Denn ab sofort muss 47 noch mehr als üblich darauf achten, inkognito zu bleiben. Wird er mit einer Waffe in der Hand gefilmt oder sieht ihn jemand bei einem Verbrechen, dann steigt seine Prominenz, was sich in Fotos in Zeitungen oder Fernsehsendungen niederschlägt. Für einen Auftragskiller ist das natürlich ein Super-GAU, deshalb gilt es noch mehr als früher, seine Missionen perfekt zu planen. Spielerisch lässt sich der Videobeweis manchmal dadurch entschärfen, dass wir das Video der Überwachungskamera einsacken. Dafür müssen wir zwar länger arbeiten, aber es erspart uns – wenn wir es richtig anstellen – die nötigen Bestechungen von Zeugen oder das teure Erwerben einer neuen Identität.

Zu Beginn jeder Mission können wir uns zusätzliche Informationen über unsere Zielperson kaufen. Das eröffnet uns neue Wege, die wir sonst vielleicht nur durch langwierige Beobachtungen herausgefunden hätten. Beispielsweise bekommen wir die Info zugesteckt, dass ein Verbrecherboss gerne im Keller mit Kumpels pokert. Das können wir dann nutzen, um ihm ein paar Weinfässer auf den Kopf plumpsen zu lassen. Ein tragischer Unfall, fürwahr! Attentate wie Unfälle aussehen zu lassen ist eines der coolsten neuen Features des Spiels.

Körper ausgeschalteter oder getöteter Personen verstauen wir neuerdings praktischerweise in großen Kisten – in einigen Missionen hilft da auch (etwas makaber) der Müllwagen oder ein Brennofen. Die Menge an verschiedenen Lösungswegen sorgt für einen hohen Wiederspielwert: Wir können eine Zielperson in der Umkleide ermorden, eine Pistolen-Attrappe gegen eine echte austauschen oder einen Kronleuchter im richtigen Moment der Schwerkraft überantworten. Das macht *Blood Money* zu einem der abwechslungsreichsten Teile der Reihe. Als Zuckerguss obendrauf findet sich das neue Upgrade-System: Wir dürfen endlich unsere Waffen verbessern, beispielsweise mit Schalldämpfer oder Laserzielsystem.

Kritik wurde unter anderem an der oftmals dämlichen KI geäußert, die nur festgelegte Scripts abspult und selten dynamisch reagiert. Ein weiteres Ärgernis ist, dass die Bezahlung für die Aufträge derartig üppig ausfällt, dass das Schmieren von Zeugen eigentlich nie ein Problem darstellt. Mit genug Geld lässt es sich auch als Rambo durchs Level wüten.

Der folgende Teil, *Hitman: Absolution*, sollte sich unter anderem aufgrund der offenen Rambo-Möglichkeit noch viel mehr Kritik einfangen.


Hitman: Contracts

Die Hongkong-Levels aus dem ersten *Hitman*-Teil wurden für *Contracts* überarbeitet und recycelt.

### Hitman: Absolution

Für die Veröffentlichung des fünften Serienteils benötigt Entwickler IO Interactive fast sechs Jahre, *Absolution* erscheint erst Ende 2012. Wie für den *Hitman* üblich, ist auch dieser Teil bockschwer – allerdings nur, wenn man sich an den Profikiller-Ehrenkodex hält.

*Hitman: Absolution* wartet das erste Mal in der Geschichte der Reihe mit einem durchgehenden Handlungsstrang auf, der nicht von zusammenhanglosen Missionen unterbrochen wird. Agent 47 soll seine Vertraute, seinen Kontakt bei der Agentur, Diana Burnwood töten. Angeblich hat sie die Agentur verraten. 47 erfüllt der scheinbar sterbenden Diana einen Wunsch: Er soll das Mädchen Victoria beschützen, die von der Agentur zu einer Killerin gemacht werden soll. Es entspinnt sich eine lange Jagd, es gibt eine Reihe spannender Wendungen und am Ende ist doch alles etwas anders als gedacht.

Das freie Speichersystem der Vorgänger wurde einem Kontrollpunkt-System geopfert. Die Punkte sind aber nicht immer sinnvoll gesetzt: Manchmal scheitern wir kurz vor einem wichtigen Meilenstein und müssen fast ganz von vorn wieder anfangen. Auch die bisherige Stärke der *Hitman*-Spiele, die mit vielen Lösungswegen gespickten, weitläufigen und offenen Levels sind zugunsten der Geschichte an einigen Stellen auf mehr Linearität getrimmt worden. Trotzdem haben wir weiterhin oft die Möglichkeit, verschiedene Ansätze zu wählen. Die Kreativität geht dem Hitman nicht aus: In einer Mission können wir mit Verkleidungen und Gewalt in den örtlichen Knast eindringen oder wir schmuggeln uns als Angeklagter ins Gericht, um „unbemerkt" zu den Arrestzellen zu gelangen.

Solche kreativen Lösungswege sind keinesfalls Selbstzweck. Verkleidungen sind nämlich nicht mehr ganz so mächtig wie in den älteren Killer-Spielen. Polizisten merken schnell, wenn da ein Unbekannter in Uniform rumhüpft und der Hausmeister kennt seine




Mit Gott hatte 47 noch nie etwas am Hut. Aber den Racheengel spielt er überzeugend.

Körperentsorgung auf *Hitman*-Art. Dass überall diese riesigen Kisten herumstanden, hat dem hervorragenden Realismus in *Blood Money* kaum Abbruch getan.

Kollegen auch in- und auswendig. Wir müssen uns gut überlegen, wem wir auf der Nase rumtanzen können und wann wir das besser bleiben lassen. Damit das für weniger geduldige Spieler nicht in Arbeit ausartet, gibt es das neue Instinkt-System. Dabei handelt es sich um eine Art Radar, die Zielpersonen sowie andere wichtige NPCs rot bzw. gelb markiert und ihre Laufwege anzeigt. Das geht sogar durch Wände hindurch. Gleichzeitig zeigt es nützliche Gegenstände und Verstecke an – für Killer-Puristen ein absoluter Graus. Für die gibt es aber den Puristen-Modus, der solchen „Casual-Klimbim" einfach abschaltet.

Ebenfalls neu: Mit der neuen Instinkt-Ressource, die wir durch das Ausschalten von Gegnern und das Erledigen von Missionszielen auffüllen, können wir eine Max-Payne-Bullet-Time auslösen. Die Zeit wird extrem verlangsamt, wir können aber nahezu in Echtzeit Gegner umnieten. Je nach Instinkt-Menge dauert das recht lange und macht uns teilweise geradezu übermächtig.

Nun muss niemand diese vereinfachenden Mechaniken nutzen. Allerdings – und das war auch einer der großen Kritikpunkte am Spiel – können sie dazu verleiten, einfach in Rambo-Manier durch die Levels zu heizen. Das ist natürlich nicht die Art eines echten Profikillers und wer in seiner Rolle aufgehen will, der wird die Dampfhammermethode meiden wie der Teufel das Weihwasser. Allerdings bringt die durchaus packende Rache-Geschichte uns irgendwann an einen Punkt, an dem nur ganz eiskalte Spieler (oder diejenigen, die die Geschichte kalt lässt) weiter den tödlichen Schatten spielen: Wenn uns irgendwann die Wut auf die teilweise echt ätzenden Antagonisten packt, dann beweist Agent 47 mit der Bullet-Time spektakulär, das man ihn besser nicht allzu wütend macht.

Auch technisch ist *Absolution* hervorragend gelungen: Die Levels sind keine generischen Baukästen, sondern liebevoll und mit vielen Details gestaltet, die Beleuchtung sorgt immer für die passende Atmosphäre und die Charaktere (sowohl 47 als auch alle NPCs) sehen wirklich klasse aus und sind sehr gut animiert. Einzig die Kamera zickt manchmal herum und versagt uns aus bestimmten Winkeln die Interaktion mit Gegenständen oder Leichen.

Trotz der Kritik an dem Instinkt-System und der Bullet-Time ist *Absolution* ein Kritiker- und Spieler-Liebling geworden, was nicht zuletzt an der etwas aufgebrochenen, persönlicheren und von der Geschichte getriebenen Machart liegt.

**Fazit**

*Hitman* hat sich offensichtlich über die Serienteile hinweg konsequent weiterentwickelt. Dabei haben die Entwickler den glatzköpfigen Cleaner aber nicht wild verbogen oder ihm krude Geschichten ans Bein genagelt – auch wenn manchmal die heiße Nadel mit im Spiel war. War er noch in Codename 47 ein Killer, der keine Fragen stellte, entwickelte er in *Silent Assassin* und *Contracts* einen eigenen moralischen Kompass. *Blood Money* war dann der Auftakt zu einer Reihe von Ereignissen, die mit *Hitman: Absolution* in einem emotionalen Höhepunkt kulminierten.

Auch das Gameplay wurde sinnvoll weiterentwickelt. Das schließt sogar die Instinkt-Funktion und die Bullet-Time ein. Erstere ist für Gelegenheitsspieler ein Segen, Letztere ergibt im Story-Verlauf mehrfach Sinn. IO Interactive hat aber auch durch die Schwierigkeitsgrade an die Hardcore-Fraktion gedacht, wodurch eigentlich allen Spielertypen gedient ist. Besonders hervorzuheben sind aber natürlich die realistischen Bekanntheits-Mechaniken aus *Blood Money*, die (abgesehen von der Geldschwemme) bislang wohl die realistischste Darstellung eines Auftragskillers abgeben.

Im Gesamtbild ergibt sich ein stetig weiterentwickelter Hitman mit Charakter, der eigentlich nur in *Contracts* eine gameplaytechnische Stagnation erfahren hatte und mit *Hitman: Absolution* die sogenannten Die-Hard-Fans etwas verschreckte. Die Missionen sind überwiegend spannend und sehr gut in Szene gesetzt worden, gerade die vielfältigen Lösungsmöglichkeiten machen dabei den Reiz der Serie aus. Über die Serienteile hinweg sorgt eine Rahmengeschichte für Zusammenhang und verhindert damit, dass die *Hitman*-Missionen der Beliebigkeit anheimfallen. Klonkiller 47 lernte sogar, Gefühle zu zeigen. Nie war ein Profikiller sympathischer. ❑

## WUSSTET IHR SCHON ...

**Schauspieler David Bateson ist unverkennbar die Vorlage für den berühmtesten Profikiller der Spielegeschichte.**

... dass das Aussehen von Agent 47 nach seinem englischen Sprecher, dem Schauspieler David Bateson, gestaltet wurde?

... dass es von Agent 47 fünf weitere, exakte Kopien gab? Wenn wir uns in *Codename 47* die Schlüsselkarte von Dr. Ort-Meyer besorgen, finden wir die Klone im Keller des Sanatoriums. Sie sollten ursprünglich an seine fünf Väter gehen.

... dass 47 sechs verschiedene Nationalitäten besitzt? Laut Agentur-Daten ist er Amerikaner, Brite, Deutscher, Schweizer ... und er besitzt noch zwei Nationalitäten, die geheim sind.

... dass Agent 47 als Kind Haustiere hatte? Er sorgte sich zuerst um einen Laborkaninchen und nach dessen natürlichem Tod um eine kleine Maus, bis ein anderer Klon sie zum Spaß tötete.

... dass Agent 47 in *Codename 47* entlassen werden kann, obwohl er eine Mission erledigt hat? Das passiert, wenn er zu viel Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat (alle NPCs getötet).

... dass Agent 47 *Hitman: Blood Money* bewältigen kann, ohne einen einzigen Schuss abzugeben?

... dass *Hitman: Absolution* in der 47. Woche des Jahres 2012 veröffentlicht wurde?

... dass Agent 47 mit dem neuesten Teil runde 55 Jahre alt geworden ist? Der sechste *Hitman*-Teil spielt nämlich etwas in der Zukunft, und zwar 2019.

... dass Agent 47 ein einigermaßen begabter Musiker ist? In der Mission „Club 27" (*Hitman*, 2016) zeigt er seine Fähigkeiten als Schlagzeuger, wenn man sich als Abel DaSilva ausgibt.




Im Verlauf der Geschichte wird der Hitman immer wütender. Und wir auch.




Gut acht Monate zog sich die Veröffentlichung der aktuellen *Hitman*-Episoden hin. Von dieser Art der Vermarktung waren nicht alle Spieler angetan.

# Hitman Season 1: Leserumfrage – Wie schmeckten die Episoden-Häppchen?

Im Test erntete das Episodenabenteuer von Agent 47 international und auch von uns gute Noten samt Award. Wie es bei unseren Lesern abschnitt, verrät diese Umfrage.

Autor: Stefan Weiß

Spiele im Episodenformat stellen bei Adventures inzwischen einen festen Genre-Bestandteil dar. Die „Telltale-Formel" mit ihren an TV-Formaten angelehnten Geschichten funktioniert bei Serien wie *The Walking Dead*, *Batman* und Co. bestens. Als Hersteller Square Enix diese Art der Vermarktung für die Agenten-Action-Reihe *Hitman* im letzten Jahr startete, waren viele Spieler jedoch skeptisch. Inzwischen sind die sechs einzeln veröffentlichten Episoden als Komplettpaket erhältlich, ab 31. Januar auch als klassische Retail-Version. Per Umfrage mit einigen hundert Teilnehmern erfuhren wir, wie das Häppchen-Menü ankam, was den Spielern gefiel und was sie störte.

**Hat das Format überzeugt?**
Gemessen an unserem Ergebnis lässt sich eine knappe Fifty-fifty-Haltung ablesen. 46 % der Teilnehmer werteten das Episoden-Prinzip für *Hitman* gut bis sehr gut. 43 % hingegen bewerteten die Scheibchentaktik als weniger bis gar nicht gut. Neutral werteten 11 % der Spieler. Große Übereinstimmung gab es bei den jeweiligen Begründungen zur Bewertung. So finden vor allem geduldige Spieler und Perfektionisten Gefallen daran, sich lange und intensiv mit einer Episodenmission zu beschäftigen. Positiv wirken sich dabei der Sandbox-Charakter des jeweiligen Levels, die vielen Herausforderungen und die damit verbundenen Belohnungen sowie die zusätzlich verfügbaren Eskalations- und Community-Aufträge als auch die schwer zu meisternden Elusive-Targets aus. Das unterstreicht auch beispielsweise folgende User-Aussage: „Ich fand das Format besser als zunächst gedacht, denn wenn man eine Map sehr oft spielt, um möglichst viele Herausforderungen abzuschließen, kann man gut und gerne bis zu 20 Stunden damit verbringen. Danach brauche ich erst mal eine Pause vom Spiel, freue mich dann aber einen Monat später auf die neue Episode."

Als regelrechter Episodenprimus erwies sich in der Umfrage der italienische Schauplatz Sapienza. Hier lobten die Spieler vor allem das Design, das für ein Höchstmaß an Abwechslung sorgte.




Von den Entwicklern kostenlos spendierte Bonus-Missionen wie etwa der Weihnachtsauftrag „Holiday Hoarders" stellen nette Schmankerl dar. In diesem Fall lässt sich dadurch eine Weihnachtsmann-Verkleidung für Agent 47 freispielen.



Trotz oder gerade wegen seines eher untypischen Settings in Form eines recht offen gestalteten Militärcamps schnitt die Colorado-Episode bei unseren Lesern am schwächsten ab. Nur 5 % der Teilnehmer kürten sie zur besten Mission.



Abseits der jeweiligen Episodenmission tobten und toben sich geduldige Naturen und Perfektionisten an Elusive Targets und in Eskalations- sowie Community-Aufträgen für die erste *Hitman*-Staffel aus.

## JETZT AUCH IM REGAL VERFÜGBAR!



Wer auf klassische Retail-Versionen steht, darf ab dem 31. Januar bei der Steelbox-Edition von *Hitman* zugreifen. Neben den identischen Spielinhalten zur Digitalversion gibt's den Soundtrack, eine Making-of-DVD und das Ausrüstungs-Set „Requiem Blood Money" als Bonus.

Interessanterweise haben sich trotz des inhaltlich überzeugenden Gameplays von Einzelepisoden dennoch gut zwei Drittel der befragten Spieler dafür entschieden, *Hitman* als Komplettpaket zu kaufen (siehe Diagramm unten rechts). Gegner des Episodenformats begründeten ihre ablehnende Haltung überwiegend damit, ein fertiges Produkt kaufen zu wollen, das sich am Stück durchspielen lässt.

**PC-Version siegt, aber …**

Auch wenn *Hitman* als Multiplattformtitel erhältlich ist, entschieden sich 73 % der Befragten beim Kauf für die PC-Version. Zur PS4-Fassung griffen 23 %; die Xbox-One-Version bildet mit 4 % das Schlusslicht. Passend zum deutlichen PC-Vorsprung wollten wir wissen, wie gut die PC-Steuerung in *Hitman* bei den Spielern abgeschnitten hat. Das Ergebnis fiel dabei recht unterschiedlich aus. So bemängelten 34 % der Teilnehmer fehlende Hotkeys sowie die umständliche Karten- und Inventarbedienung. 34 % hingegen werteten die Maus-Tastatur-Steuerung als gelungen, während 32 % der Befragten *Hitman* ausschließlich mit Gamepad spielten.

Ähnlich unterschiedlich wie bei der Steuerung fallen auch die Meinungen zum optionalen Offline-Modus aus. Dieser krankte beispielsweise noch bis zum November-Patch von *Hitman* daran, dass freigeschaltete Features nur im Online-Modus benutzbar waren. Das wurde zum Glück behoben, aber die Inkompatibilität zwischen Online- und Offline-Spielständen besteht weiterhin. So sprechen sich 43 % der Befragten für ein uneingeschränktes Offline-Spielerlebnis aus. Für 13 % der Spieler ist der Offline-Modus nicht wichtig, für 31 % ist es egal. So lautet eine dafür typische Begründung etwa: „Die meiste Zeit, in der ich auf Steam spiele, bin ich ohnehin online, daher ist es mir persönlich gleichgültig."

Auffällig ist, dass 13 % der Befragten gar nicht wussten, dass es überhaupt einen Offline-Modus in *Hitman* gibt.

**Vermisst und gewünscht!**

Das Diagramm unten in der Mitte spiegelt die Antworten auf die Frage wider, was die *Hitman*-Spieler im Spielverlauf der ersten Staffel vermissten. Klarer Favorit ist hier der Waffenkoffer. Mit diesem praktischen Utensil ließ sich in den früheren *Hitman*-Spielen das Scharfschützengewehr auf elegante Art und Weise durch die Levels schleusen. In puncto Waffen und Gadgets gab es neben genannten Highlights wie etwa Armbrust, Elektro-Taser, Bolzenschussgerät und Mini-Gun auch zahlreiche Einzelwünsche, die durchaus ins Repertoire von *Hitman* gehören. So wünschten sich etliche Teilnehmer etwa das Dual-Silverballers-Pistolen-Paar aus *Blood Money* zurück. Auch fehlende Aufrüstmöglichkeiten für das bestehende Waffenarsenal stuften Umfrage-Teilnehmer als verbesserungswürdig ein.

Zum Schluss unserer Umfrage wollten wir natürlich auch wissen, was sich die *Hitman*-Fans für die schon angekündigte zweite Staffel wünschen. Auch wenn der Begriff „Staffel" auf die Beibehaltung des Formats verweist, wünschten sich dennoch rund 34 % der Befragten, das Spiel nicht länger in Episoden zu vermarkten.

Da die bislang eher dünn und undurchsichtig präsentierte Story zu den Schwachpunkten der ersten Staffel zählt, steht der Ruf nach einer besseren Story ganz oben auf der Wunschliste der Befragten. Viele Teilnehmer schlugen auch interessante neue Schauplätze vor. Zu unseren Highlights zählen dabei: Münchner Oktoberfest, ein Vergnügungspark, Berlin, New York, Alaska, Hawaii sowie eine während einer Zugfahrt inszenierte Mission.

Wir sind gespannt, ob die Entwickler bei Io Interactive einige dieser Ideen aufgreifen – so ein Maßbier-Unfall-Achievement hätte schon was! ❑

## KLARE AUSSAGEN

**Dass unsere Leser zu bestimmten Themen der *Hitman*-Umfrage eine glasklare Meinung haben, zeigen die hier abgebildeten Beispiele zur besten Episode, was die Spieler am meisten vermisst und wie sie die Staffel erworben haben.**

### Die Wahl der besten Episode

48% wählten Sapienza zum besten Schauplatz.

12% Marrakesch

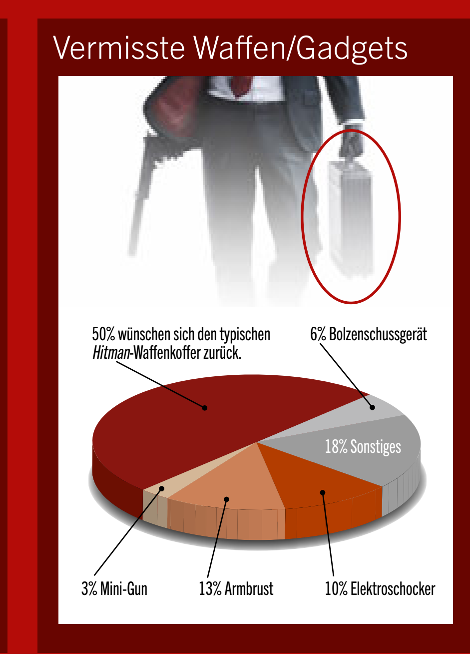
11% Bankok

5% Colorado

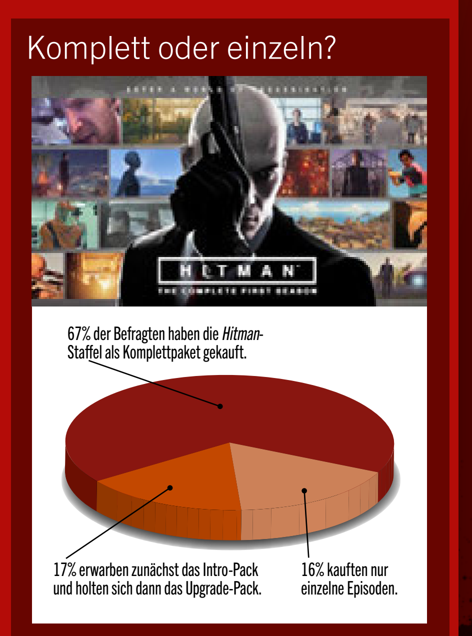
13% Intropack + Paris

11% Hokkaido

### Vermisste Waffen/Gadgets




### Komplett oder einzeln?



Vor 10 Jahren

# Februar 2007

**Von:** Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Für die Ausgabe 02/2007 konnten wir exklusiv den heiß ersehnten Echtzeit-Nachfolger Command & Conquer 3 anspielen und lieferten auf zehn Seiten alle Infos zu Kanes Comeback.




## Von den Toten auferstanden

### Der charismatische Glatzkopf Kane kehrt in *C&C 3* zurück

Vor zehn Jahren waren – im Gegensatz zu heute – Echtzeitstrategie-Spiele die Königsdisziplin auf dem PC. Das machte sich auch in den Umfängen unserer Artikel bemerkbar: Knapp zwei Monate vor der Veröffentlichung von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* berichteten wir auf sage und schreibe zehn Seiten über das Comeback des wohl charismatischten Glatzkopfs der Computerspielgeschichte – Kane. Im eigentlich sechsten Teil der Reihe (wenn man die *Alarmstufe Rot*-Ableger mitzählt) hatten wir es aber nicht nur mit dem skrupellosen Anführer der Bruderschaft von Nod zu tun, wir mussten uns auch gegen außerirdische Invasoren wehren. Das Motto der Entwickler lautete jedoch insgesamt „Zurück zu den Ursprüngen". So durften wir in der aufwendig inszenierten Kampagne (mit Auftritten von TV-Stars wie Tricia Helfer und Josh Holloway) sowohl aufseiten der Guten als auch der Bösen kämpfen, sprich abwechselnd in den insgesamt fast 40 Missionen die Truppen von GDI und Nod in die Schlacht führen. Auch die Einheiten waren den Fans der Serie weithin bekannt, etwa die riesigen Mammut-Panzer, die oftmals nervigen Harvester oder die flinken Orca-Helikopter. Ebenso blieb das Interface mit seiner *Command & Conquer*-typischen Bauleiste fast unverändert. Bei uns hinterließ das Gespielte einen hervorragenden Eindruck und so schlossen wir unsere XXL-Vorschau mit den Worten ab, dass *Tiberium Wars* sehr wahrscheinlich „ein Fest für Strategen wird".



Der Laserturm namens Obelisk des Lichts war den Fans der C&C-Reihe bereits aus den Vorgängern bekannt.

## Russisch für Anfänger

### *Stalker* vor dem Erscheinen ausführlich gespielt

Da hatte sich unser selbsternannter Strahlungsexperte Robert Horn zu früh gefreut: Als er für einen Vorschau-Artikel eine spielbare Version des sehnlich erwarteten Ego-Shooters *Stalker* startete, wurde er von einem Wirrwarr aus kyrillischen Buchstaben begrüßt. Zum Glück saßen aber in unserer damaligen Schwesterredaktion PC Action ein paar Mitbürger aus unseren östlichen Nachbarstaaten. So erbarmte sich Kollege Alexander Frank und fungierte als Dolmetscher bei der ziemlich langen Anspiel-Session. Immerhin hat sich die doppelte Mühe gelohnt, denn so konnte Herr Horn feststellen, dass das zuständige Studio sich unbedingt noch ein wenig Zeit bei der Entwicklung lassen sollte. Die postapokalyptische Spielwelt hatte in der Vorab-Version neben so einigen Grafikbugs zum Beispiel auch mit einem unfertigen Waffen-Balancing zu kämpfen. Anscheinend hatte GSC Game World auf die weisen Worte von Robert gehört, denn beim Test in der Ausgabe 05/2007 bekam Stalker nicht nur einen Gold-Award für seine Spielspaßwertung von 90, sondern obendrein die heiß begehrte Auszeichnung „Grafik-Referenz"!



Die tolle Optik von *Stalker* hatte in der Vorab-Version noch mit vielen Bugs zu kämpfen.

## Performance-Probleme

### Echtzeitkoloss *Supreme Commander* im Lesertest

Drei Monate vor dem angepeilten Erscheinungstermin des Strategie-Schwergewichts *Supreme Commander* veranstalteten wir eine Sneak Peek für unsere treuen Leser. Fünf mutige Kandidaten schmissen sich in die Echtzeit-Massenschlachten und waren am Ende des Tages ziemlich zufrieden. Vor allem die smarte KI, die praktische Strategieansicht und die Sci-Fi-Story beeindruckten das Quintett. Ein Problem gab es allerdings auch: die Performance. So durfte man sich bei mehr als 1.000 Einheiten auf dem Bildschirm auf eine Ruckelorgie gefasst machen.



Die Monkeylord-Spiderbots gehörten zu den stärksten Einheiten von *Supreme Commander.*

# Frust und Verzweiflung

## Der Amoklauf von Emsdetten beschäftigte auch uns.

Foto: action press

Ob Videospiele unsere Psyche stark in eine bestimmte Richtung lenken können, darüber ist sich die Wissenschaft bis heute nicht wirklich einig. Trotzdem waren viele Medien und Politiker vor zehn Jahren der Meinung, dass der Amokläufer von Emsdetten, Sebastian B., durch sogenannte „Killerspiele" in einen Blutrausch versetzt wurde. Der Aktionismus einiger führender Politiker – wie etwa des damaligen bayerischen Ministerpräsidenten Edmund Stoiber – ging gar so weit, dass man ein Verbot von „Spielen, in denen Mord- und Totschlag propagiert und dazu angeleitet wird" forderte. Grund genug für uns, in einem ausführlichen Bericht der Sache nachzugehen und uns mit der Frage zu beschäftigen, was Sebastian B. zu seiner schrecklichen Tat veranlasst hat. Natürlich waren wir auch nicht in der Lage, die Antworten auf alle Fragen zu liefern, aber konnten immerhin im Gespräch mit dem damaligen Vorsitzenden des Ausschusses für Kultur und Medien, Hans-Joachim Otto, feststellen, dass „Verbote nur eine scheinbare Lösung" sind und Sebastian B. auch viele andere Gründe für seine Tat hatte.



# Taktische Glückspiele

## *Rainbow Six: Vegas* im Test

Vor zehn Jahren machte die fiese Irena Morales Las Vegas unsicher und wir durften uns in *Rainbow Six: Vegas* mit einem dreiköpfigen Spezialistenteam in der Stadt der Sünde auf die Suche nach der Top-Terroristin machen. Innerhalb von 24 virtuellen Stunden galt es Aufträge im Teamwork mit zwei KI-Kameraden zu erledigen und so jede Menge taktische Ballereien in einer für damalige Verhältnisse prachtvollen Optik zu erleben. Dank der frischen Unreal 3 Engine heimste sich *Rainbow Six: Vegas* einen Grafik-Referenz-Award ein und überzeugte außerdem auch in allen anderen Disziplinen den Tester Robert Horn. Mit den Worten „Mit neuer Grafik und klasse Gameplay erstürmt das Spiel die Genrespitze" fasste unser Shooter-Experte das kurzweilige Vergnügen zusammen. Zu beanstanden hatte er eigentlich nur den recht hohen Schwierigkeitsgrad.



PRO UND CONTRA
- \+ Taktisch anspruchsvolle Ballerei
- \+ Toll animierte Terroristenjäger
- \+ Unverbrauchtes Szenario
- – Hoher Schwierigkeitsgrad
- – Gegnermassen kosten Glaubwürdigkeit

PC-GAMES-TESTURTEIL
SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 87

Teamwork: Beim Vorrücken gab man den beiden KI-Kollegen Deckungsfeuer.

# Das Original!

## Das allererste „Horn des Monats"

Dass die Groß- und Kleinschreibung nicht nur für Oberstudienräte und Germanisten von allergrößter Wichtigkeit ist, bewies unser damaliger Shooter- und Strategie-Experte Robert Horn in seinem Test zu *All Star Strip Poker.* Über die belanglose Poker-Simulation schrieb er nämlich: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln". Damit legte Ex-Kollege Horn den Grundstein für die wohl am wenigsten begehrte Auszeichnung in unserer Redaktion, das „HdM". Ob sich unsere Schreibkünste dadurch wohl verbessert haben? Eher nicht.



Ex-Kollege Robert Horn erschuf mit seinem Vertipper im Test zu *All Star Strip Poker* das „Horn des Monats".

# Fade Erweiterung

## *Knights of the Nine* auf dem Prüfstand

Heute schwärmt man nur allzu gerne über die angeblich großen Umfänge der klassischen Add-ons. Doch wie der Test der Erweiterung *Knights of the Nine* zeigt, war früher auch nicht alles besser. Das Add-on-Paket für *The Elder Scrolls 4: Oblivion* beinhaltete lediglich acht Mini-Erweiterungen, eine davon die Quest um den titelgebenden Ritter. Die restlichen sieben waren bereits als einzelne Download-Titel erschienen und wegen ihrer mageren Umfänge kritisiert worden. Doch auch die Auftragsreihe um die Knights of the Nine – wenn man denn deren Anfangspunkt im Dörfchen Anvil überhaupt fand – glänzte nicht gerade mit Höhepunkten, vielmehr handelte es sich bei den Quests laut Tester Stefan Weiß um „altbackene Rollenspielkost". Da es zudem – wie bereits im Hauptspiel – sehr viele Lokalisationsfehler gab (zum Beispiel durfte man sich mit kryptischen Abkürzungen à la „Star. Tr. d. Le.en.-W." auseinandersetzen) und die Spieldauer mit etwa fünf Stunden ziemlich mager war, wundern wir uns nicht über Stefans abschließendes Fazit: „Insgesamt hinterlässt *Knights of the Nine* einen eher faden Beigeschmack, versehen mit einer gehörigen Prise Kunden-Abzocke."



PRO UND CONTRA
- \+ Alle bisherigen Plug-ins auf einer DVD
- \+ Hübsche Rüstung für Sammler enthalten
- – Schwächen des Hauptspiels nicht behoben
- – Keine Installationsroutine integriert
- – Langweilig für High-Level-Charaktere

PC-GAMES-TESTURTEIL
SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 74



Eine der acht Auftragsreihen drehte sich um die Ritter der Neun.

# Die Telltale-Story



## Vom Retter des Point&Click-Adventures zum Vorreiter der Interactive Novels

Von: Andreas Altenheimer und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Von nackten Hasen bis hin zur Zombie-Apokalypse: Telltale Games hat sich innerhalb von nur zwölf Jahren vom Lieferanten eines Nischengenres zum wohl renommiertesten Entwickler von Interactive Novels gemausert. Grund genug für uns, den Werdegang des Studios zu beleuchten und zu erklären, was das Besondere an Telltale-Titeln ist.

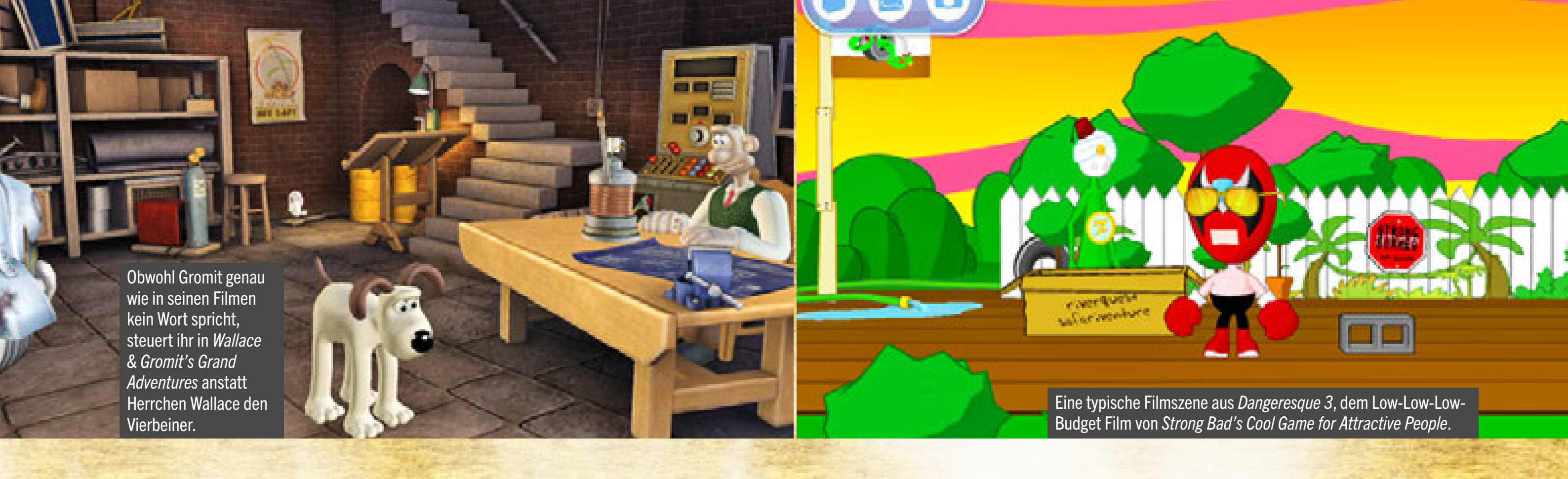
Wir schreiben das Jahr 2004: Die Verfechter des klassischen Point&Click-Adventures blasen Trübsal. Kaum ein Spielestudio sieht sich in der Verantwortung, das vor sich hin siechende Genre zu retten oder weiterzuentwickeln. Der letzte Sargnagel scheint geschlagen, als Branchenriese LucasArts die geplante Fortsetzung zum Klassiker *Sam & Max: Hit the Road* von 1993 in die Tonne wirft. Doch in dieser dunklen Stunde rebellieren eine Handvoll LucasArts-Mitarbeiter – und gründen mit Telltale Games ein neues Studio, um dort weiterhin fleißig Adventures zu erschaffen. Das Erstlingswerk der Firma, eine grafisch karge Adaption der Pokervariante Texas Hold'em, ist allerdings kaum der Rede wert – es dient den Kaliforniern vornehmlich als Experiment für den digitalen Vertriebsweg (siehe Kasten). Wir springen deshalb gleich zur Veröffentlichung von *Bone: Out From Boneville*: Telltales erstes Adventure aus dem Jahr 2005 basiert auf dem gleichnamigen Comic von Jeff Smith und will vor allem mit dem charmanten Humor der Bone-Brüder glänzen.

In der Tat sind die Charaktere putzig und die Dialoge lustig, alles andere enttäuscht jedoch. Die Rätsel sind zu einfach, die Laufgeschwindigkeit der Protagonisten zu langsam und die Minispiele zu nervig. Die zweite Episode *The Great Cow Race* ist zwar in allen Belangen besser und erlaubt euch gar, jederzeit zwischen den drei spielbaren Brüdern zu wechseln, doch Gegner des Episodenformates fühlen sich trotzdem bestätigt: Beide Teile sind mit einer jeweiligen Spielzeit von anderthalb Stunden sehr kurz geraten und technisch kaum auf der Höhe der Zeit. Wenngleich ein Cliffhanger auf weitere *Bone*-Adaptionen hinweist, friert Telltale die Entwicklung der Serie ein und taut sie nie wieder auf.

### Anarchie in Reinkultur

Für viele ist die wahre Geburtsstunde von Telltale Games der 17. Oktober 2006, der Release-Tag der ersten Episode von *Sam & Max: Season One*. Der in San Rafael ansässige Entwickler schnappt sich die Lizenz zu den Sam & Max-Figuren, direkt nachdem der Vertrag zwischen Comiczeichner Steve Purcell und LucasArts ausgelaufen ist. Die Rechte werden sogleich für eine Staffel von insgesamt sechs Episoden genutzt, die innerhalb eines halben Jahres erscheinen. 2009 benennt Telltale die Adventure-Sammlung in *Sam & Max: Save the World* um.

Auch wenn die Grafik ähnlich wie in *Bone* antiquiert wirkt, springt der Funke dank des genialen Humors der Vorlage sofort über. Während Sam als menschengroßer Hund im feschen Trenchcoat noch so etwas wie ein moralisches Grundverständnis besitzt, liebt Hase Max jegliche Form der sinnfreien Gewaltanwendung. Die Sprüche und Dialoge des unglei-



Obwohl Gromit genau wie in seinen Filmen kein Wort spricht, steuert ihr in *Wallace & Gromit's Grand Adventures* anstatt Herrchen Wallace den Vierbeiner.

Eine typische Filmszene aus *Dangeresque 3*, dem Low-Low-Low-Budget Film von *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*.

chen Detektivduos sprudeln demnach nur so vor Sarkasmus und Zynismus.

Die wirren Abenteuer, mit denen ihr konfrontiert werdet, lassen sich nur schwer in ein wenigen Zeilen zusammenfassen – kein Wunder, wenn ihr unter anderem einer machtbesessenen Statue von Abraham Lincoln oder dem Internet höchstpersönlich begegnet. Die Rätsel sind dafür weitaus weniger vertrackt und gegenüber *Bone* ebenfalls eine Steigerung. Obwohl jede Episode eine abgeschlossene Geschichte erzählt, lebt das Gesamtpaket von seinen abstrusen Running Gags. Beispielsweise wird Max an einem Punkt zum Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika gekürt, was Telltale in den folgenden Episoden immer wieder aufgreift. Deshalb funktionierten die einzelnen Teile von *Sam & Max* sowohl für sich als auch im Gesamten betrachtet – womit Telltale Gegnern des Episodenformats geschickt den Wind aus den Segeln nimmt.

Dank des großen Erfolgs beginnt bereits ein halbes Jahr später die Entwicklung der zweiten Staffel *Beyond Time and Space*. Diese umfasst zwar nur fünf anstatt sechs Episoden, die sind aber jeweils etwas länger geraten und begeistern vor allem aufgrund ihrer gelungenen Inszenierung. Telltale Games kommt erstmals nahe an die Klasse der alten LucasArts-Meisterwerke heran, selbst wenn die Rätsel weiterhin eher zu leicht anstatt zu schwer sind.

**Nerd-Humor und Knetfiguren**

Umso mehr verwundern die nächsten beiden Projekte des Studios: *Strong Bad's Cool Game for Attractive People* (2008) basiert auf dem Internet-Cartoon *Homestar Runner*, der die Popkultur der 1970er- bis 1990er-Jahre parodiert. Der Spieler übernimmt die Rolle des Antagonisten Strong Bad, laut Fans der beliebteste Charakter des Cartoons. Allerdings stellt er mehr einen Möchtegern-Bösewicht dar, der das Gemüt eines cholerischen Kindes besitzt. Die fünf Episoden erinnern vom Charme her an die Comicserie *Die Peanuts*, gepaart mit nerdigem Internet-Humor. Die Grafik ist bewusst schlicht, die Synchronsprecher klingen absichtlich gewöhnungsbedürftig und die Geschichten sind herrlich bescheuert. Highlight ist die vierte Episode, in der Strong Bad einen James-Bond-inspirierten Film mit Noir-Elementen dreht. Mangels Budget, richtigen Schauspielern oder jemandem, der sich mit Kameraführung oder Schnitttechnik auskennt, könnte das finale Werk von einem Dreijährigen stammen. Für *Wallace & Gromit's Grand Adventures* (2009) beschränkt sich Telltale Games auf vier Episoden, deren harmlosen Handlungen der grandiosen Animationsfilm-Vorlage hinterherhinken. Zudem wagt man einen Schritt, den langjährige Adventure-Fans mit Argwohn betrachten: Ihr steuert den Hund Gromit mit der Tastatur oder alternativ per Gamepad, während die Maus nur beim Anschauen oder Manipulieren von Objekten zum Einsatz kommt.

**Guybrush als Pointen-Geber**

Damit entfernt sich Telltale bewusst von der alten Point&Click-Mechanik, um Fans der modernen Controller-Steuerung für sich zu gewinnen. Der Ansatz geht jedoch in Anbetracht des darauffolgenden Projektes zuerst nach hinten los: Telltale kooperiert nämlich mit den alten Freunden von LucasArts und entwickelt mit *Tales of Monkey Island* (2010) den fünften Teil rund um Pseudo-Pirat Guybrush Threepwood. Die Ankündigung erzeugt bei den Fans aufgrund der 3D-Grafik und der besagten Tastatur-/Joypad-Steuerung allerdings gemischte Gefühle – die Kombination erinnert an den ungeliebten Vorgänger *Flucht von Monkey Island* aus dem Jahr 2000.Glücklicherweise haben die Entwickler in San Rafael ein geschickteres Händchen als die Jungs von der Skywalker-Ranch: Die Optik sieht zwar auf Standbildern nicht besonders detailliert aus, profitiert aber in Bewegung von besonders verspielten Animationen, die Guybrush und Co. ordentlich Leben einhauchen. Des Weiteren fühlt sich die Steuerung im Vergleich zum Vorgänger weniger sperrig an und ermöglicht ein flüssiges Rätselerlebnis. Hinzu kommen die inzwischen gewohnten Telltale-Stärken – darunter ein sehr gut geschriebener Plot und ein paar starke neue Nebencharaktere.

Ein halbes Jahr später folgt mit *The Devil's Playhouse* schließlich die dritte Staffel von *Sam & Max*, bei der sich Telltale Games selbst übertrifft. Neben dem bewährten Humor erfinden die Designer einen ganzen Sack voller innovativer Konzeptelemente, die für viel spielerische Abwechslung sorgen. Besonders gelungen ist die zweite Episode: Sam und Max finden zu Beginn mehrere Filmrollen, auf denen das letzte Abenteuer ihrer jeweiligen Urgroßväter abgelichtet ist. Dank eines verzauberten Projekts übernehmen sie nicht nur die Rollen der beiden, sondern können zwischen vier verschiedenen Zeitpunkten der Geschichte hin- und herspringen. All das resultiert in einer originellen Erzählstruktur und ein paar der kniffligsten Rätsel aus dem Hause Telltale Games.



Sam und Max freuen sich in der zweiten Staffel über einen Besuch beim gewalttätig gewordenen Weihnachtsmann.

**Zurück in die Zukunft**

Motiviert von all dieser Qualität, ergattert Telltale mit *Zurück in die Zukunft* die erste große Filmlizenz. Das 2010 veröffentlichte *Back to the Future: The Game* setzt 20

Marty McFlys jüngste Reise in die Vergangenheit in *Back to the Future: The Game* hat erneut die Zeitlinie durcheinandergebracht und seine Heimatstadt Hill Valley in ein totalitäres Regime verwandelt.




Abraham Lincolns lebendig gewordene Statue gehört zu den skurrilen Highlights der ersten *Sam & Max*-Staffel.

Jahre nach dem dritten Kinofilm die legendären Zeitreiseabenteuer von Marty McFly und Doc Emmett Brown fort – und gehört storytechnisch auf Anhieb zu den besten Werken des Entwicklers. Das Spiel verknüpft gekonnt den kultigen Charme der Vorlage mit zahlreichen neuen Twists, die die Grenzen der Filme auf abenteuerliche Weise sprengen. So landet ihr unter anderem im Jahr 1931, wo ihr einem jungen, noch völlig ahnungslosen Emmett Brown begegnet. Aufgrund eures Eingreifens in die Vergangenheit passiert ein Missgeschick, weshalb Emmett niemals den DeLorean baut und stattdessen die Schwester des Schuldirektors Stanford Strickland heiratet. Das wiederum resultiert in einem völlig veränderten Hill Valley – die Stadt wird 1985 von einem totalitären Regime kontrolliert. Zwar sind die Rätsel eher Mittel zum Zweck und die betagte Grafik-Engine ist sichtlich überfordert mit der Darstellung von Hill Valley, doch die tolle Story und die gelungene Synchronisation, die sowohl Christopher Lloyd als auch einen täuschend echt klingenden Michael J. Fox-Imitator beinhaltet, entschädigen dafür umso mehr. *Back to the Future: The Game* wird Mitte 2011 abgeschlossen und ist Telltales letztes klassisches Adventure. Im gleichen Jahr folgt mit *Jurassic Park: The Game* der Versuch, einen Konkurrenten zu Quantic Dreams cineastischem PS3-Thriller *Heavy Rain* auf die Beine zu stellen. Anstatt knackiger Rätsel gibt es hier viele Zwischensequenzen, zahlreiche Dialoge, massig Filmschnitte und einen ganzen Batzen Quick-Time-Event-Sequenzen.

Leider bleibt es bei dem Versuch: Alle vier Episoden – die Telltale ausnahmsweise auf einen Schlag veröffentlicht – sind eine einzige Enttäuschung. Die Handlung langweilt, die Sequenzen mit haufenweise überflüssiger Quick-Time-Events frustrieren und die veraltete 3D-Engine kann nicht ansatzweise mit dem grafisch wuchtigen Konkurrenten mithalten. Der Tenor bei Spielern wie Presse lautet damals: Telltale Games ist gescheitert und sollte besser zur altbewährten Rätselkost zurückkehren. Doch dann erscheint 2012 wie aus dem Nichts das Spiel, das den Marktwert des Indie-Entwicklers dramatisch erhöhen wird: *The Walking Dead*.

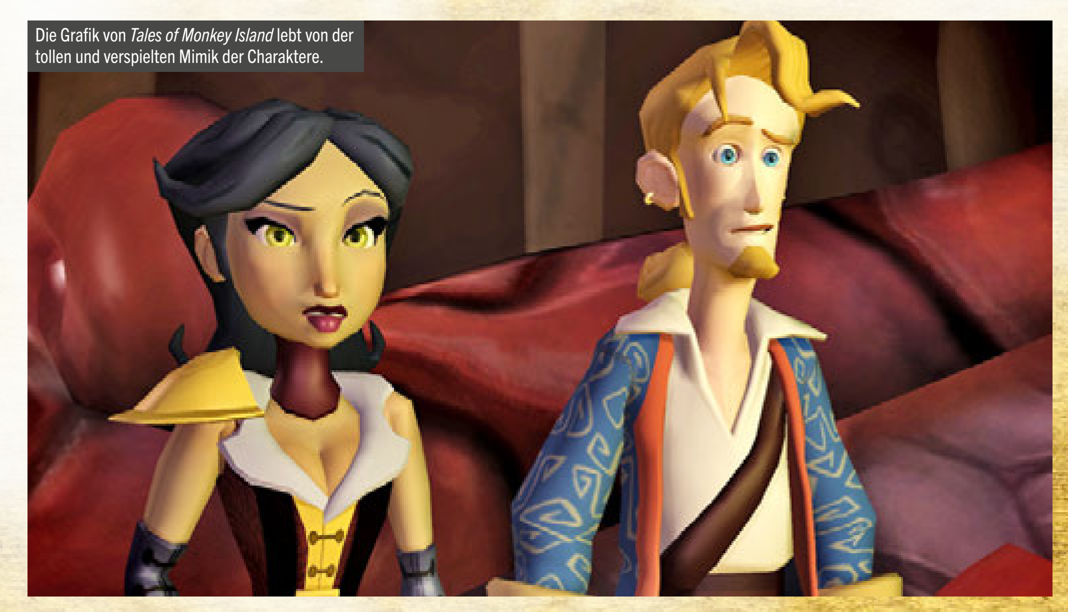
**Der Wendepunkt: Zombies!**

Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Comicserie von Robert Kirkman und Tony Moore. Ihr übernehmt darin die Rolle von Lee Everett, der in der Auftaktepisode von einem Polizeibeamten ins Gefängnis eskortiert wird. Noch während ihr Smalltalk mit dem Fahrer betreibt, schlurft plötzlich eine Gestalt über die Straße und verwickelt euch in einen Unfall, aufgrund dessen der Polizeiwagen im Straßengraben landet. Lee kann sich befreien und flüchten, nur um sogleich mit der harten Realität konfrontiert zu werden: Ihm und dem Rest der Menschheit steht ein ewig währender Kampf gegen eine Armee voller Zombies bevor.

Lee trifft kurz darauf die kleine Clementine und übernimmt instinktiv die Rolle des Ersatzvaters. Gemeinsam lernen die beiden weitere Überlebende kennen und werden mit einer Ausnahmesituation nach der anderen konfrontiert. Dabei stoßen sie auf Szenarien, an die sie in ihren kühnsten Träumen nicht gedacht hätten und die ihre eigene Menschlichkeit in Frage stellen.

*The Walking Dead* ist spielerisch nicht weit vom drögen *Jurassic Park* entfernt, weshalb das Spiel über weite Strecken einem Film in Polygongrafik gleicht. Doch sämtliche Änderungen, die Telltale Games vornimmt, sorgen für einen gigantischen Qualitätsschub. Allen voran ist die Geschichte um ein Vielfaches besser geschrieben, der Szenenschnitt hat Kinoqualität, die QTE-Sequenzen sind auf ein erträgliches Maß reduziert und die Charaktere besitzen deutlich mehr Tiefe. Der Entwickler konzentriert sich auf das Schreiben der Dialoge und konfrontiert euch alle Nase lang mit Entscheidungen, wie Lee sich gegenüber seinem Umfeld verhalten soll. Dabei ist es egal, ob ihr einen freundlichen, patzigen oder neutralen Tonfall wählt – seine Antworten klingen stets authentisch und glaubwürdig.

Die Beziehung zwischen Lee und Clementine wirkt derart echt, dass ihr trotz der eingeschränkten Interaktivität sofort mit den beiden fühlt. Ihr durchlebt eine emotionale Achterbahnfahrt nach der anderen und leidet vor allem in den Situationen, in denen ihr nicht gewinnen könnt. Ihr müsst euch – Achtung, Mini-Spoiler! – beispielsweise in Sekundenschnelle entscheiden, ob ihr einem in einer Eisenfalle gefangenen Mann per Axt das Bein abhackt oder ihn liegen lasst, um euch selbst vor den herannahenden Zombies zu retten. Telltale schafft mit *The Walking Dead* eine nahezu perfekte Dystopie, die euch klarmacht, dass ihr manchmal für das eigene Überleben jemanden anderen zum Tode verurteilen müsst. Mit der Ausbreitung der Zombies hat sich die Weltordnung völlig auf den Kopf gestellt, und jeder fängt bei null an. Hinzu kommt einer der genialsten Bluffs der Videospielgeschichte: Ab und an blendet das Spiel eine kleine Textzeile ein, laut der sich euer Gesprächspartner eure eben ausgesprochene Meinung merkt. Gleichwohl sich die Auswirkungen im schlichtesten Fall auf einen weiteren Satz beschränken, vertieft



Die Grafik von *Tales of Monkey Island* lebt von der tollen und verspielten Mimik der Charaktere.

## VOM PIONIER DES DIGITALEN VERTRIEBSWEGES ZUM VERFECHTER DER RETAILPACKUNGEN

**2004 startet dank der Veröffentlichung von Valves Shooter-Meilenstein *Half-Life 2* der Siegeszug von Steam und des digitalen Vertriebsweges im Allgemeinen. Telltale Games schlägt bereits zur gleichen Zeit einen ähnlichen, dabei aber bedeutend kundenfreundlicheren Weg ein.**

Der Entwickler veröffentlicht von Beginn an sämtliche seiner Spiele in digitaler Form und kann deshalb problemlos einzelne Episoden für einen fairen Preis von jeweils 8 Dollar anbieten. Käufer einer kompletten Staffel dürfen darüber hinaus eine DVD mit stilgerechter Verpackung erwerben – und zwar allein gegen die Erstattung der Portokosten!

Mit der Fertigstellung von *Tales of Monkey Island* geht man gar einen Schritt weiter und bietet schicke Sammlereditionen an. Während euch in der Schachtel zu Guybrush Threepwoods Abenteuer solch neckische Sachen wie eine Stoff- oder eine Tarot-Karte erfreuen, schlummern in der Box zu *Back to the Future* Doc Browns handgekritzelte Notizen und im Fall von *Jurassic Park* ein stilechter ID-Ausweis.

Leider verzichtet Telltale mittlerweile schon seit einiger Zeit auf diesen Service und stellt sogar den Verkauf ihrer Merchandising-Artikel – beispielsweise Soundtrack-CDs der *Sam & Max*-Spiele – ein. Stattdessen könnt ihr die Telltale-Serien nun ganz normal im Laden kaufen, auch wenn auf den DVDs oder Blu-rays der ersten Auflage nur eine Episode schlummert und der Rest dann doch per Internet heruntergeladen werden muss. Deshalb lohnt es sich zu warten und die Spiele erst nach Vollendung der Staffel zu erwerben. Dann ergattert ihr im Fall von *Minecraft: Story Mode* gar eine Version, die selbst auf dem PC komplett ohne Steam-Zwang auskommt und somit an Telltales ursprüngliche Kundenfreundlichkeit erinnert.



*Telltale Texas Hold'em* ist eines der ersten Spiele überhaupt, die ursprünglich nur über den digitalen Vertriebsweg erhältlich waren.


Nima Cruz ist zwar auch nicht gerade begeistert von *Jurassic Park: The Game*, aber immerhin gibt es von dem Spiel eine schöne Collector's Edition mit schicken Goodies.

das die Immersion, dass ihr euch tatsächlich als Lee Everett fühlt, beträchtlich. Wie gesagt: Es ist ein Bluff, denn natürlich könnt ihr nicht wirklich den Handlungsrahmen beeinflussen. Selbst auf den ersten Blick weitreichende Entscheidungen, anhand derer etwa einer von zwei möglichen Nebencharakteren ums Leben kommt, spielen nach kurzer Zeit keine Rolle, weil über kurz oder lang auch der andere Charakter dran glauben muss. Trotzdem geben euch die Macher des Spiels das Gefühl, der Lenker einer Geschichte zu sein. Obwohl die Spieltiefe sehr dürftig geraten ist und sämtliche Rätsel selbsterklärend sind, begeistert *The Walking Dead* selbst Adventure-Profis. Ende 2012 heimst es neben Sonys *Journey* die meisten Spiel-des-Jahres-Preise ein, und die hohen Verkaufszahlen machen Telltale Games quasi über Nacht zu einem der erfolgreichsten Indie-Entwickler.

### Ein Konzept zum Gelddrucken

Beflügelt vom Erfolg von *The Walking Dead* konzentriert sich Telltale fortan auf die Gestaltung komplexer Charaktere anstatt komplizierter Rätsel. *The Walking Dead* wird sogleich in Form einer zweiten Staffel fortgesetzt, wobei ihr diesmal die Rolle von Clementine übernehmt. Zwar ist das neue Episoden-Quintett nicht ganz so gelungen und mit weniger emotionalen Höhepunkten gespickt, doch unterm Strich funktioniert die schlichte Formel erneut prima. Zwischen Staffel 1 und 2 veröffentlicht Telltale Games zudem die Bonusfolge *400 Days* sowie zwischen Season 2 und 3 eine kurze Spin-off-Staffel rund um Michonne, einen der beliebtesten Charaktere der TV-Serie. Dadurch entsteht ein kleines Universum, das ihr am besten von Anfang an verfolgt. Dann könnt ihr euren Speicherstand von Staffel zu Staffel übernehmen und werdet immer wieder an längst vergangene Entscheidungen erinnert, die ihr – im wahrsten Sinne des Wortes – vor Jahren getroffen habt.

Telltale ergattert abseits der Untoten-Saga weitere Lizenzen und entscheidet sich bei *The Wolf Among Us* für einen Comic, der weitaus weniger berühmt ist: *Fables* von Bill Willingham. Dafür ist die Prämisse hier umso gewitzter: Zahlreiche berühmte Fabel- sowie Märchenwesen verlassen ihre Heimatwelt und residieren in einem eigens für sie geschaffenen Viertel mitten in Manhattan. Ihr übernehmt die Rolle von Bigby Wolf, dem ehemals großen, bösen Wolf, der inzwischen geläutert ist und als Sheriff von Fabletown eine grausige Mordserie aufklärt. Die Entscheidung, diese bei vielen unbekannte Marke direkt auf den Erfolg der ersten Staffel *The Walking Dead* folgen zu lassen, wirkt ungewöhnlich, doch man merkt auch dem Spiel um den haarigen Gesetzeshüter an, dass Telltale bei der Entwicklung mit viel Leidenschaft und Kreativität zu Werke ging. *The Wolf Among Us* ist für Nichtkenner des Comics überraschend düster, weshalb die Kulisse an verruchte New Yorker Stadtbezirke wie die Bronx erinnert. Die meisten Märchenfiguren sind weit von einem „glücklichen Leben bis ans Ende ihrer Tage" entfernt, weshalb selbst solche Traumpaare wie die Schöne und das Biest mit ernsthaften Eheproblemen kämpfen.

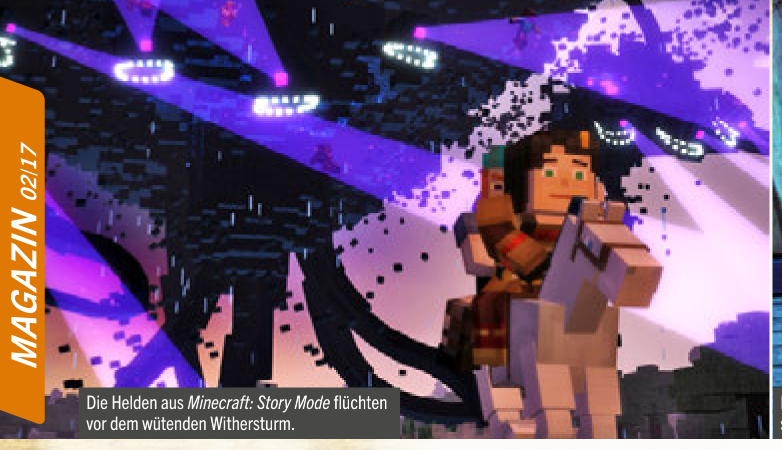
Spielerisch hat sich gegenüber *The Walking Dead* indes wenig verändert, weshalb der Fokus erneut auf dem Erzählen einer Geschichte und der Wahl eurer Dialoge liegt. Die Auflösung der Mordserie ist stets die gleiche, aber immerhin dürft ihr euch ab und an im Rahmen eurer Ermittlungen zwischen dem Besuch unterschiedlicher Orte entscheiden. Somit müsst ihr *The Wolf Among Us* zumindest zweimal komplett durchspielen, falls ihr jedes Szenario erleben wollt.

### Erwartungen contra Ergebnisse

2014 startet Telltale gleich zwei neue Adventure-Serien und sorgt vor allem mit der Ankündigung von *Game of Thrones* aufgrund der Popularität der Bücher sowie der Fernsehserie für viel Enthusiasmus und Vorfreude. Bei *Tales from the Borderlands* fragt man sich hingegen,



Auch in *Game of Thrones* suggerieren euch kurze Texteinblendungen, dass eure Dialogwahl Einfluss auf die Geschichte hat.


Die Helden aus *Minecraft: Story Mode* flüchten vor dem wütenden Withersturm.


Die Protagonisten von *Tales from the Borderlands* befinden sich mal wieder in einer brenzligen Situation.

inwiefern ein interaktiver Film über eine Shooter-Franchise ohne große Story überhaupt Sinn ergibt.

Lustigerweise entspricht letztlich keines die beiden Spiele seinen Erwartungen. *Game of Thrones* entpuppt sich im Nachhinein als eine weniger gelungene Wahl, weil ihr die berühmten Charaktere aus der Serie selten zu Gesicht bekommt und stattdessen die Geschicke rund um das Haus Forrester lenkt, das zuvor nur am Rande in den Büchern vorkam. Telltale bleibt dafür dem harschen Tonfall der Fantasy-Vorlage treu und konfrontiert euch gleich in der ersten Episode mit dem überraschenden Tod eines zentralen Charakters. Leider habt ihr im Gegensatz zu *The Walking Dead* nicht das Gefühl, dieses Schicksal in irgendeiner Form beeinflusst zu haben, und fühlt euch deshalb wie eine hilflose Marionette. Ferner ist das Finale der auf sechs Episoden ausgelegten Staffel lückenhaft und unbefriedigend. Zwar liebäugelt Telltale Games laut eigener Aussage mit einer Fortsetzung, allerdings gibt es diesbezüglich noch keine konkrete Ankündigung. Wir hoffen deshalb, dass *Game of Thrones* nicht das gleiche Schicksal erleidet wie *Bone*.

Auf der anderen Seite entpuppt sich *Tales from the Borderlands* als echter Überraschungs-Hit – es gilt mit als das Beste, was Telltale Games bislang abgeliefert hat. Ihr steuert die Charaktere Rhys und Fiona, die von einem mysteriösen Fremden gefangen genommen werden. Beide erzählen abwechselnd ihre jeweilige Geschichte, wie sie sich kennengelernt haben und welche Rolle sie bei der Suche nach einem der begehrten Vault-Schlüssel spielen. Weil die Handlung aus frei erzählten Rückblenden besteht, wird die Wahrheit gerne mal à la Tim Burtons *Big Fish* gedehnt und das eine oder andere Ereignis bewusst überzogen dargestellt. *Tales from the Borderlands* begeistert vor allem dank seines übersprudelten Witzes, den slapstickartigen Actionszenen und den liebevollen Schwächen sämtlicher Charaktere, über die sich das Spiel immer wieder lustig macht. Das Setting, eine Mischung aus Endzeit und Steampunk, ist ebenfalls wie geschaffen für ein Abenteuer voller Pointen und Sarkasmus. Zwar sind die Rätsel weiterhin selbsterklärend, aber dafür könnt ihr immerhin ein paar versteckte Schätze finden und euch zum Beispiel eine schickere Karosserie für euer Fahrzeug leisten.

**Story statt Craften**

2015 und 2016 erscheinen erneut zwei voneinander unabhängige Adventure-Serien, die kaum unterschiedlicher sein könnten. *Minecraft: Story Mode* ist mit weitem Abstand die skurrilste Lizenz, für die sich der Entwickler bislang entschieden hat. Ernsthaft: Wie soll aus einem riesengroßen, digitalen Lego-Baukasten, dessen Welt per Algorithmus generiert wird und der komplett ohne Gesprächspartner auskommt, ein Adventure mit einer sinnvollen Handlung entstehen?

In der Tat wird *Minecraft: Story Mode* von der Kritik eher schlecht aufgenommen. Die Blockgrafik, die im Original aufgrund des Spielprinzips noch Sinn ergibt, wirkt im interaktiven Film befremdlich und aufgesetzt. Die Geschichte gleicht einem stereotypischen Abenteuer, bei dem ihr euch als zunächst belächeltes Mitglied der Gesellschaft auf die Suche nach einer legendären Heldengruppe macht und gemeinsam mit ihr einen hochgefährlichen Withersturm bekämpft. Der Plot ist demnach wenig originell, und der Bezug zur *Minecraft*-Welt wirkt bemüht. Zwar müsst ihr ab und an genau wie im Originalspiel diverse Objekte bauen, bekommt hierfür jedoch ohne weiteres Zutun die nötigen Bauteile wie auch die erforderliche Anleitung zugeschustert.

Der Grund, warum *Minecraft: Story Mode* letztlich doch Spaß machen kann, liegt erneut an der Qualität der Dialoge und der Charaktere. Diese sind zwar bei Weitem nicht so gewitzt wie jene in *Tales from the Borderlands*, sorgen aber in ein paar Szenen doch für Laune. Und zumindest Telltale selbst scheint viel Freude am *Minecraft*-Universum gehabt zu haben und hat die ursprünglich auf fünf Episoden ausgelegte Staffel um drei weitere gestreckt. Frech war hier allerdings, dass die Story der im Season-Pass enthaltenen Staffel bereits nach vier Folgen fertig erzählt war und die fünfte Episode schon der Auftakt der Story der zusätzlichen drei Episoden war. Für die sollte man aber selbstverständlich extra zahlen.


Die neue, harte Realität von *The Walking Dead* ist Lee Everett sichtlich ins Gesicht geschrieben.

**Ich bin Batman!**

Während Telltale in nahezu jedem ihrer Spiele eine bereits existierende Handlung weiterführt, gleicht *Batman* einem Paralleluniversum. Ihr begegnet von Harvey Dent über Selina Kyle bis hin zu Carmine Falcone lauter bekannten Persönlichkeiten, deren Gesinnungen ihr bereits aus unzähligen Comics und Filmen kennt. Doch der Entwickler wirbelt den allseits beliebten Plot rund um den dunklen Ritter dank einiger alternativen Fakten durcheinander, wenn er beispielsweise Bruce Waynes Eltern mit kriminellen Machenschaften in Verbindung bringt.

Unterm Strich liegt Batman qualitativ irgendwo zwischen *The Walking Dead*/*Tales from the Borderlands* und *Game of Thrones*/*Minecraft*: Die Geschichte ist gut geschrieben, die comichafte Präsentation wird der Vorlage gerecht und spielerisch erinnern die Rätsel wenigstens ansatzweise an die alten Telltale-Adventures, wenn sie euch zur Untersuchung eines Tatorts und zur korrekten Kombination zweier zusammenhängender Spuren zwingen. Analysiert man die letzten Telltale-Jahre, wird schnell klar: Kaum ein Spiel hat die Philosophie eines Entwicklers derart beeinflusst wie *The Walking Dead* und es ist mehr als offensichtlich, dass man sich aufgrund des Erfolges komplett von seinen LucasArts-Wurzeln getrennt hat. Dabei stellt sich die Frage: Ist dies nun gut oder schlecht?

**Geschichten als Schlüsselelement**

Die Antwort ist selbstverständlich nicht so einfach: Natürlich hat Telltale Games dank *The Walking Dead* gemerkt, dass eine brillant erzählte Geschichte unter Umständen beliebter ist als ein cleveres Rätseldesign. Das wiederum liegt in der Natur der Adventures begründet, die nicht ohne Grund nach der Jahrtausendwende bereits für tot erklärt wurden und erst durch den Aufstieg der Indie-Szene neues Leben eingehaucht bekamen.

## ANBIEDERUNG AN CASUAL-GELÜSTE

**Abseits der großen Lizenzen versuchte Telltale immer wieder Gelegenheitszocker abzugreifen.**

Im Telltale-Portfolio stecken nicht nur die im Fließtext erwähnten Adventure-Serien, sondern auch ein paar Nischentitel, die sichtlich für den Casual-Markt konzipiert wurden. Zum einen tretet ihr in *Poker Night at the Inventory* (2010) und *Poker Night 2* (2013) gegen illustre Figuren wie Ash Williams aus den *Evil Dead*-Filmen oder den Heavy Weapons Guy aus *Team Fortress 2* zu Kartenduellen an. Zum anderen müsst ihr in den beiden *Puzzle Agent*-Spielen zahlreiche Denkspielrätsel lösen, was stark an die *Professor Layton*-Serie für Nintendo DS erinnert.

Während diese Spiele durchaus gefallen, sind die vier Titel rund um die amerikanische TV-Serie *CSI* weniger berühmt. Die Grafik wirkt vom ersten bis zum letzten Teil hässlich, und die Ermittlungen, bei denen ihr Spuren suchen sowie Zeugen befragen müsst, ziehen sich wie Kaugummi. Oft habt ihr das Gefühl, dass ihr in einer Sackgasse steckt. Dabei fehlt euch meist nur ein doofer Hinweis, den ihr bis dato übersehen habt und ohne den davon unabhängige Ereignisse nicht stattfinden.

Das Schlusslicht im Telltale-Katalog bildet *Law & Order: Legacies* von 2012: Während die Polygon-Abbilder der TV-Charaktere gar nicht mal schlecht aussehen, reduziert sich das Spieldesign größtenteils auf das Befragen von Personen. Dabei müsst ihr nach so gut wie jeder Antwort mutmaßen, ob euer Gegenüber gelogen hat, und eure Meinung obendrein begründen. Bereits der erste von insgesamt sieben Fällen verkommt zu einem schnarchigen Trial&Error-Gerate, weil die Logik hinter den korrekten Angaben kaum ersichtlich ist. Man merkt, dass in die interaktiven Krimis kaum Mühe gesteckt wurde.



So langweilig wie dieser Büroschreibtisch aussieht, so langweilig sind auch die *CSI*-Spiele von Telltale Games.



Der Grafikstil des grässlichen *Law & Order: Legacies* ist noch das Beste am ganzen Spiel.



*Puzzle Agent* sieht auf den ersten Blick wie ein Point&Click-Adventure aus, ist aber eine Sammlung von Denksportaufgaben.

Klassische Rätsel, bei denen ihr Objekte kombiniert, Schalter in der korrekten Reihenfolge betätigt oder Antagonisten nur mit den richtigen Dialogen austrickst, bergen stets eine hohe Frustgefahr, sobald der Spieler nicht von alleine auf die richtige Lösung kommt. Aus diesem Grund sind Point&Click-Abenteuer einerseits bei Genre-Fans beliebt, für alle anderen jedoch ein Nischengenre. Die Formel, die Telltale Games seit *The Walking Dead* anwendet, mag sehr simpel sein, sie ist jedoch für jedermann zugänglich. Gleichzeitig sorgt die typische Telltale-Qualität der Geschichten, Dialoge und Charaktere für eine positive Resonanz auch bei denen, die sich vielleicht mehr Spiel anstatt Film wünschen. Anders ausgedrückt: Gute und vertrackte Rätsel machen eine kleine Gruppe glücklich, während der Rest vielleicht sogar verschreckt ist. Telltale Games erfreut hingegen die Masse, während der nach Spieltiefe dürstende Veteran zumindest ordentlich unterhalten wird.

Womit gleich die nächste Frage aufkommt: Wenn der Erfolg mit den Geschichten und den Dialogen zusammenhängt, würden diese nicht auch genauso gut als passiver Film oder TV-Serie funktionieren? Die Antwort ist ein ganz klares „Nein!“, wobei wir erneut auf den Bluff mit den eingeblendeten Textzeilen verweisen. Der gleiche Trick würde auf der Leinwand schlicht nicht funktionieren, weil ihr dort eben ein reiner Zuschauer seid.

Im Fall von *The Walking Dead* kommt noch das Moraldilemma hinzu, weshalb ihr euch als aktiver Spieler viel deutlicher die Frage stellt: Wie würde ich eigentlich in solch einer Ausnahmesituation handeln? Die Antwort ist vielleicht nicht immer schön, aber für die meisten eine interessante Erfahrung.

### Die Gefahr des Stillstands

Trotzdem muss das US-Studio aufpassen, seine Erfolgsformel nicht zu überreizen. Spätestens mit *Game of Thrones* sind Stimmen laut geworden, dass sich von Telltale-Serie zu Telltale-Serie im Prinzip kaum etwas verändert und der Zauber hinter der Suggestion der Handlungsfreiheit so langsam erlischt. Telltale Games' ursprünglicher Fokus auf Kreativität, der sich insbesondere im Laufe der *Sam & Max*-Serie sichtlich gesteigert hatte, ist einer stets gleich ablaufenden Entwicklungsmaschine gewichen.

Auf der einen Seite können die Kalifornier das Problem weiterhin geschickt umgehen, indem sie sich fleißig neue Lizenzen suchen. Dieser Weg hat bislang schließlich hervorragend funktioniert, weil *The Walking Dead* aufgrund der emotionalen Atmosphäre, *Tales from the Borderlands* dank seines Humors und *The Wolf Among Us* wegen seiner interessanten Grundprämisse jeweils genügend eigene Reize besitzen. Der Nachteil der mangelnden Beweglichkeit der Designer zeigt sich aber immer wieder bei den minimalistischen Rätseln, bei denen man nicht selten denkt: Das hätte durchaus knackiger sein können! Last but not least zeigen Fälle wie *Game of Thrones*, dass selbst hochkarätige Lizenzen kein Garant für entsprechend hohen Spielspaß sind.

Wir meinen: Es wäre sehr begrüßenswert, wenn Telltale Games sich wenigstens ab und zu an ihre alte Philosophie erinnert und zeigt, dass sie auch anders können. Ansonsten landet der Entwickler auf ewig in der immer gleichen Schublade. Das wiederum wäre gar nicht notwendig, denn obwohl die Spiele von damals kaum noch jenen von heute gleichen, so haben sie eine unbestreitbare Gemeinsamkeit: Sie erzählen tolle Geschichten mit interessanten Charakteren. ❑





Die Wahl zwischen vier möglichen Dialogoptionen ist auch in *The Wolf Among Us* das zentrale Spielelement.



Batmans Anzug sieht auch in Telltales stereotypischer Comicgrafik richtig fesch aus.

Telltale Games:

# Rosige Zukunfts-Aussichten?

Erwartet uns in den nächsten Jahren etwas komplett Neues oder bleibt das Studio seiner Linie treu?

**Von:** Christian Dörre

Seit dem Release von *The Walking Dead* 2012 sind die Spiele von Telltale Games sehr gleichförmig. Während die eine Hälfte der Spieler die Machart der Spiele des Studios weiterhin genießt und auf dem Spielemarkt gesondert betrachtet, mehren sich seit einiger Zeit aber auch die Stimmen, die den nächsten Schritt bei Telltale-Produktionen fordern, weil der immer gleiche Ablauf mittlerweile langweilt. Doch ist es überhaupt realistisch, zu erwarten, dass Telltale von seinem Erfolgsmodell abweicht und Risiken eingeht, wie sie es einst mit *Jurassic Park: The Game* machten und so ihre typische Telltale-Formel erhielten?

**Mutlos, aber glücklich**

In unserem Gespräch mit Telltales Job J. Stauffer (ausführlich auf den nächsten zwei Seiten) verrät der Head of Communications des Studios jedenfalls, dass Telltale Games gar nicht daran denke, von dem bisherigen Modell abzuweichen. Man arbeite daran, die Telltale-Formel immer weiter zu verbessern, denn mit jedem neuen Spiel lerne man beispielsweise neue Kameraeinstellungen oder Erzähltechniken. Der Fokus soll bei der Entwicklung von neuen Spielen weiterhin klar auf Geschichten, Dialogen und Charakteren liegen, denn diese Punkte seien für sie das Gameplay und jede Story stelle ein anderes Genre dar. Einen traditionellen Genre-Wechsel zu beispielsweise einem Rollenspiel oder Action-Adventure lehnt das Studio ab. Man sei absolut glücklich mit der aktuellen Ausrichtung, denn man habe seit Studiogründung darauf hingearbeitet, diese Formel zu erhalten, mit der sich einfach spannende Geschichten erzählen lassen. Telltale Games verstehen sich mittlerweile nicht mehr als klassische Spieleentwickler, sondern als Erzähler interaktiver Storys, die nach dem Vorbild von TV-Studios ihre Serien-Staffeln produzieren. Die Arbeitsweise von Telltale und auch die Selbstreflexion des Studios bilden in der modernen Spieleindustrie sicherlich eine sympathische Ausnahme. Spieler, die den spielerischen Stillstand der Telltale-Produktionen kritisieren, werden aber wohl auch in der Zukunft nicht mehr viel mit den Games der Entwicklerschmiede anfangen können.

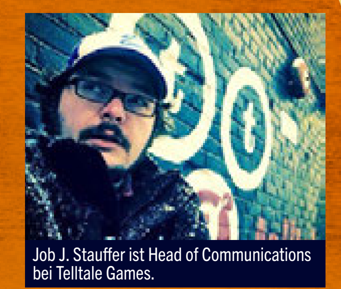
**Lizenz zum Melken**

Wer immer noch Spaß mit den Produktionen des Studios hat, darf sich jedoch auch weiterhin auf viele abwechslungsreiche Lizenzen freuen. Die dritte Staffel von *The Walking Dead* ist mit den ersten beiden Episoden äußerst vielversprechend gestartet und wird nach Abschluss ebenso wahrscheinlich weitergeführt wie die gerade abgeschlossene erste Season zu *Batman*. Auch Fortsetzungen zu *Minecraft: Story Mode*, *Tales from the Borderlands* oder *Game of Thrones* sind nicht ausgeschlossen. Auf unsere (zahlreichen) Nachfragen zu einer zweiten Staffel des auf der Comic-Reihe *Fables* basierenden *The Wolf Among Us* antwortete man uns hingegen immer nur mit einem Zitat aus dem Spiel: „Our lips are sealed" („Unsere Lippen sind versiegelt"). Wir gehen jedoch stark von einer Fortsetzung aus, da das Abenteuer von Sheriff Bigby immer noch zu den beliebtesten Telltale-Spielen gehört. Zudem wurde bereits eine Staffel zu Marvels *Guardians of the Galaxy* angekündigt und dank einer Partnerschaft mit dem Comic-Giganten darf man sich auch danach noch auf weitere Telltale-Produktionen zu Marvel-Helden freuen. Auch eine weitere Zusammenarbeit des Studios mit HBO oder Warner Bros./DC für neue Projekte ist nach *Game of Thrones* und *Batman* natürlich nicht ausgeschlossen. Außerdem investierte das Medienunternehmen Lions Gate Gerüchten zufolge bereits 2015 40 Millionen Dollar in Telltale Games. Damit dürfte auch relativ sicher sein, dass in naher Zukunft Telltale-Adventures zu *Twilight* und/oder *The Hunger Games*, den beiden großen Lions-Gate-Marken, erscheinen. Des Weiteren lässt Telltale Games immer wieder verlauten, dass es noch einige Überraschungen geben würde. Das Gerücht, dass Telltale bald ein *Star Wars*-Spiel ankündigt, hält sich hartnäckig. Zudem kündigte man in unserem Interview an, auch an einer komplett eigenständigen IP zu arbeiten. Neben den eigenen Entwicklungen wird sich Telltale zukünftig wohl auch mehr als Hersteller versuchen. Bereits beim Survival-Murks *7 Days to Die* und dem Mobile Game zur TV-Serie *Mr. Robot*, das von den *Oxenfree*-Machern entwickelt wurde, fungierte man als Publisher. ❑



Das 2013 erschienene *The Wolf Among Us* gehört immer noch zu den beliebtesten Telltale-Spielen. Zu einem Nachfolger schweigt sich das Studio jedoch aus.

# Im Gespräch mit Job J. Stauffer


Job J. Stauffer ist Head of Communications bei Telltale Games.

**PC Games:** *Jurassic Park: The Game* war das erste Telltale-Spiel, das sich vom traditionellen Point&Click-Gameplay löste und stattdessen komplett auf eine filmische Präsentation und Storytelling setzte. Der Titel wurde jedoch von Spielern und Presse eher schlecht aufgenommen. Gab es jemals so einen Moment, in dem ihr überlegt habt, ob ihr nicht vielleicht doch besser zum klassischen Adventure zurückkehrt?
**Job Stauffer:** Nein. Für uns war *Jurassic Park* trotzdem ein wichtiger Meilenstein in der Entwicklung unseres Studios und unserer Spiele. Das Feedback der Community hilft uns ebenso, bei neuen Games Fehler zu vermeiden. Auch Spiele, die nicht sonderlich gut angenommen wurden wie *Jurassic Park* oder *Law & Order* waren wichtig, um so ein beliebtes Spiel wie *The Walking Dead* zu produzieren. Es ist nicht immer wichtig, ob eine Sache erfolgreich ist, es ist viel wichtiger, dass man daraus lernt und somit den nächsten Schritt in seiner Entwicklung macht. Wir sind sogar stolz darauf, mit *Jurassic Park* herumexperimentiert zu haben und dass wir dadurch unsere eigene Telltale-Formel erhalten haben, mit der wir bis heute Spiele produzieren.

**PC Games:** Ihr hattet ja mit Spielen wie *Sam & Max* oder *Tales of Monkey Island* bereits eine Fanbase aufgebaut. Warum habt ihr euch also mit *Jurassic Park* dazu entschlossen, den Stil eurer Spiele zu verändern?
**Job Stauffer:** Es war von Anfang an unser Ziel, Episoden-Spiele mit starker Erzählung zu machen, die wirklich jeder zocken kann. Spiele waren immer nur für Spieler, Filme und Serien hingegen konnte sich jeder anschauen. Das wollten wir ändern und kamen dann eben auf dieses Spielkonzept.

**PC Games:** Bevor ihr mit *The Walking Dead* und Quantic Dream mit *Heavy Rain* diesen Boom um interaktive Filme ausgelöst habt, wurden Spiele, die sich hauptsächlich auf die Story beschränken, von den meisten Spielern abgestraft. Nun ist der interaktive Film auf einmal ein beliebtes Genre. Wie habt ihr das geschafft? Warum waren eure Titel so erfolgreich?
**Job Stauffer:** In der Spieleindustrie wird oftmals viel zu wenig Wert auf gute Charaktere gelegt. Es wird darüber geredet, große Abenteuer zu erschaffen statt dem Spieler die Möglichkeit zu geben, eine große Rolle zu spielen. Wenn wir dem Spieler die Möglichkeit geben, in die Rollen von besonderen Charakteren zu schlüpfen, zieht ihn das ins Spiel. Wenn wir ihn in die Rolle eines kleinen Mädchens in der Zombie-Apokalypse stecken, wo jede Entscheidung Konsequenzen hat, dann nimmt er die Rolle an. Wenn wir den Spieler in die Haut des großen bösen Wolfs stecken, vor dem jeder Angst hat, man aber auch noch einen Kriminalfall aufklären muss, dann nimmt er die Rolle an, führt sie aus und entwickelt den Charakter basierend auf den Entscheidungen. Genau das ist immer unser Ziel und das macht unsere Spiele besonders: Wir wollen, dass der Spieler die Story zu seiner eigenen Geschichte macht.

„Wir sind Erzähler interaktiver Geschichten, kein traditioneller Spieleentwickler."

**PC Games:** Wenn man sich das Feedback zu euren Spielen durchliest, sieht man auch oft Sätze wie „Telltale macht keine Videospiele, Telltale macht interaktive Filme" – und das ist gar nicht mal negativ gemeint. Stört es euch, dass ihr in diese Schublade gesteckt werdet, und wie würdet ihr euch selbst einordnen?
**Job Stauffer:** Wir können mit jeder Bezeichnung unserer Arbeit gut leben, solange der jeweilige Spieler Spaß an unseren Produkten hat. Unsere Spiele sollen ihn emotional fesseln. Das ist das Wichtigste. Die Bezeichnung ist sogar recht treffend. Wir präsentieren unsere Spiele ja selbst wie eine Serie und wir möchten auch, dass die Leute unsere Games nicht als typische Videospiele ansehen.

**PC Games:** Seht ihr euch denn selbst eher als Spieleentwickler oder als Geschichtenerzähler?
**Job Stauffer:** Wir sehen uns selbst als Erzähler von interaktiven Geschichten. Das ist natürlich nicht die traditionelle Beschreibung eines Spieleentwicklers, aber auch nicht die eines Filmemachers, denn der macht passive Unterhaltung. Wir machen eben interaktive Unterhaltung. Bei uns entscheidet man selbst, wie die Story ausgeht, und erweckt den Charakter mit der eigenen Spielweise zum Leben.

**PC Games:** Seit der Gründung eures Studios habt ihr Spiele zu vielen verschiedenen Lizenzen entwickelt – welches Lizenzspiel ist euer Favorit und welches hat die Erwartungen nicht erfüllt?
**Job Stauffer:** Puh, das ist wirklich schwer. Ich kann dir aber auf jeden Fall sagen, welches Spiel unsere Erwartungen übertroffen hat: *The Wolf Among Us*. Wir sind immer noch unfassbar stolz auf dieses Spiel. Das war unser erstes Spiel nach dem riesigen Erfolg, den wir mit *The Walking Dead* hatten, die Erwartungshaltung bei den Spielern war also hoch und wir waren uns nicht sicher, ob die Geschichte von Sheriff Bigby den Leuten gefallen würde. Wir standen wirklich unter Druck, da wir zwar von der Qualität der *Fables*-Comics überzeugt waren, aber auch wussten, dass es nicht gerade die bekannteste Lizenz ist. Das Feedback, das wir nach dem Release bekamen, hat uns dann richtig überwältigt. Wir sind stolz auf dieses Spiel und dass wir es geschafft haben, den Spielern die Welt von *Fables* näher zu bringen. Zudem war *The Wolf Among Us* eines dieser besonderen Spiele, von denen wir viel gelernt haben. Wie ich vorhin schon sagte, versuchen wir durch Feedback die gelungenen Aspekte unserer Arbeit herauszufiltern, um sie in kommende Projekte zu übernehmen und bei *The Wolf Among Us* haben wir so viel über Kameraeinstellungen und Storytelling gelernt, dass man in jedem Telltale-Spiel seitdem Elemente aus diesem Spiel wiederfindet.

**PC Games:** In den letzten Jahren habt ihr immer Spiele zu Lizenzen gemacht, wodurch ihr mit schon bestehenden Welten oder Charakteren gearbeitet habt.


Telltale Games sieht die eigenen Spiele weniger als Adventures, sondern ordnet sie in TV-Kategorien wie Sci-Fi oder Comedy ein.


Ob *The Walking Dead*, *Guardians of the Galaxy* oder *Game of Thrones* – Telltale sammelt große Lizenzen.


Bei ihrem Spiel zu Batman bewegte sich das Studio oftmals weit außerhalb des Kanons.

Besteht die Chance, dass ihr in nächster Zeit auch mal ein Spiel entwickelt, bei dem Geschichte, Charaktere und Spielwelt komplett von euch kreiert wurden?
**Job Stauffer:** Ja, du hast schon recht, es ist lange her, dass wir mit *Puzzle Agent* oder *Poker Night* eigene Telltale-Kreationen entwickelt haben, aber ich kann dir sagen, dass wir an einem ausschließlich von uns entworfenen Spiel arbeiten. Worum es geht oder wann es rauskommt, verrate ich allerdings noch nicht.

**PC Games:** Versuchen die Lizenzeigentümer eigentlich, großen Einfluss auf die Entwicklung zu nehmen? Wie viele Freiheiten habt ihr?
**Job Stauffer:** Für uns sind das nicht einfach nur Lizenzen, zu denen wir ein Spiel machen. Für uns sind das alles kreative Partnerschaften und um diese erfolgreich am Laufen zu halten, bedarf es Vertrauen. Dafür muss von beiden Seiten Hingabe und Liebe zur Marke da sein sowie auch der Wille, miteinander zusammenzuarbeiten und offen zu kommunizieren. So können wir auch grünes Licht für unsere eigenen Ideen bekommen. Wir arbeiten sehr hart daran, dieses Vertrauen aufrechtzuerhalten und wir sind sehr stolz darauf, dass die allermeisten unserer Ideen problemlos von den Lizenzhaltern abgesegnet wurden.

**PC Games:** Wie kommt ihr überhaupt an die ganzen Lizenzen? Ihr habt mittlerweile ja Spiele zu richtig großen Marken gemacht. Klopft ihr bei den Lizenzhaltern an und fragt nach oder melden die sich gar bei euch, weil sie eure bisherige Arbeit schätzen?
**Job Stauffer:** In den frühen Tagen des Studios war es definitiv so, dass wir bei den Lizenzhaltern vorstellig wurden, unsere Ideen erläuterten und um eine Chance baten. Man muss den Mitarbeitern zu dieser Zeit also auf jeden Fall Tribut zollen, dass sie so erfolgreich Klinken geputzt haben, denn dadurch haben wir in der Unterhaltungsindustrie viele Menschen kennengelernt, die ähnlich ticken wie wir und sogar zu Freunden unseres Studios wurden. Ein paar Partnerschaften sind sogar nur durch Zufall entstanden. Einige unserer Studiomitarbeiter trafen auf der ComicCon zufällig auf Robert Kirkman, haben sich vorgestellt und gesagt, dass sie große Fans von *The Walking Dead* sind. Er wiederum freute sich, Mitarbeiter von Telltale zu treffen, weil er *Strong Bad's Cool Game for Attractive People* gespielt hatte. Er ist selbst passionierter Gamer und sagte uns, dass er unsere Art, Geschichten zu erzählen, mag. So ist es schließlich zu der Zusammenarbeit gekommen. Dadurch, dass wir sehr cineastische Spiele entwickeln, ist es für uns aber auch leichter als für andere Studios, manche Lizenzgeber zu überzeugen, weil sie unsere Arbeit leichter verstehen. Ein Team, das Ego-Shooter oder klassische Rollenspiele entwickelt, wird es schwerer haben, ein Filmstudio von seiner Idee zu überzeugen, weil dort vielleicht Leute sitzen, die sich mit traditionellen Spielen nicht auskennen.

**PC Games:** Wie genau sieht denn euer Arbeitsablauf aus? Ihr arbeitet schließlich teilweise an mehreren Projekten. Hat jedes Spiel ein festes Team oder arbeiten alle Mitarbeiter an allen Projekten?
**Job Stauffer:** Wir haben immer ein Kernteam, das sich um eine Staffel von Anfang bis Ende kümmert, aber bevor wir mit der Arbeit an der ersten Episode loslegen, gibt es ein allgemeines Brainstorming-Meeting, an dem jeder teilnehmen kann, der möchte. Die Position des Mitarbeiters ist dabei vollkommen egal. Wenn er leidenschaftlicher Fan der Lizenz ist, um die es geht, ist er herzlich willkommen und sein Wort hat genauso viel Gewicht wie das eines jeden anderen. Für uns geht es erst mal hauptsächlich darum, herauszustellen, was diese Marke so einzigartig macht. Anschließend besprechen wir die Idee dann mit unseren Geschäftspartnern. Bevor wir dann überhaupt anfangen zu entwickeln, lesen und spielen wir erst gemeinsam das Drehbuch durch und bekommen so auch direkt Feedback von den anwesenden Personen, wie sie sich in dieser Situation entscheiden würden. Wenn die Episode schließlich fertig ist, versammeln wir uns noch mal alle im Screening-Room und spielen sie gemeinsam. Das Kernteam lebt vom ständigen Feedback aus allen Abteilungen. Die Kernteams einer jeweiligen Staffel sind aber auch nicht voneinander abgegrenzt, wir haben einen offenen Entwicklungsprozess, in dem sich die Teams gegenseitig unter die Arme greifen. Der schwierigste Teil an einem neuen Spiel ist immer die erste Episode, weil wir hier eben noch kein Feedback der Fans haben. Wenn wir die Entscheidungen der Spieler einsehen können sowie ihre Erfahrungsberichte und Einschätzungen bekommen, können wir noch tiefer in die Materie eintauchen und das Spiel mehr an den Spielern ausrichten. Wir ändern unsere Story und unsere Charaktere basierend auf diesem Feedback auch mal ab. Und dabei geht es nicht nur darum, den Spielern zu geben, was sie wollen oder erwarten. Manchmal macht es eine Story auch besser, wenn man den Spielern genau das verweigert, was sie eigentlich erwartet haben. Die Spieler helfen uns ebenso dabei, die Figuren in einer Geschichte richtig zu positionieren.

> „Für uns ist die Story das Gameplay. Die Story definiert das Genre."

Das prominenteste Beispiel hierfür ist Duck aus der ersten Staffel von *The Walking Dead*. Sehr viele Spieler fanden Duck total nervig und wir hatten das während der Entwicklung gar nicht so gesehen. Nun wussten wir aber, dass wir uns mit diesem Charakter in Episode 2 besonders beschäftigen müssen, denn für Folge 3 hatten wir schließlich einen großen emotionalen Moment mit Duck geplant. Wir wussten genau, dass wir handeln mussten, damit den Spielern diese Szene mit Duck nicht komplett egal sein würde. Wir haben also bei Episode 2 genau darauf geachtet, dass der Spieler mehr Zeit mit Duck verbringt und so eine Beziehung zu ihm aufbaut. Genau deshalb haben wir die sehr beliebte Szene geschrieben, in der Duck zusammen mit dem Hauptcharakter Lee auf Spurensuche geht, wer die Vorräte gestohlen hat. So konnten wir vermitteln, was für ein liebenswerter Kerl Duck ist.

**PC Games:** Könntet ihr euch vorstellen, ein Spiel zu entwickeln, das ganz anders ist und nicht auf die nun bewährte Telltale-Formel setzt? Ein Spiel, in dem Gameplay genauso wichtig ist wie die Story?
**Job Stauffer:** Für uns ist die Story das Gameplay. Wir sind sehr glücklich über das Format, das wir jetzt haben, weil wir damit über Genres hinausgehen können. Ein Spiel wie *The Walking Dead* wird von der Spieleindustrie gerne als Adventure bezeichnet und wir verstehen auch, warum es so benannt wird, aber eigentlich ist es eine Drama-Serie. Wenn unser Spiel *The Walking Dead* auf Netflix erhältlich wäre, würde man es dort – genau wie die TV-Serie – in den Kategorien Horror und Drama finden. Bei *Game of Thrones* wäre es dann Fantasy, bei *Minecraft* hingegen Familienunterhaltung und bei *Tales from the Borderlands* Sci-Fi/Action/Comedy. Das sind verschiedene Genres und das sind unterschiedliche Spiele. Die Story definiert das Genre. Für uns ist es wichtig, ein bestimmtes Format zu haben, das es allen Spielertypen erlaubt, sämtliche Genres zu spielen. Das erlaubt uns auch, mit unseren unterschiedlichen Spielen neue Zielgruppen zu erschließen. Das ist wie bei Netflix- oder HBO-Serien. Du magst einige der Serien, aber das bedeutet nicht, dass du alle magst. Dennoch weißt du, wie du diese Serie konsumieren kannst. Du weißt ja schließlich, wie man TV schaut. So ist das auch bei uns. Wir erwarten gar nicht, dass jeder Spieler jedes unserer Spiele mag, denn unsere Produkte sind eben auch für verschiedene Geschmäcker und Zielgruppen. Wir wissen genau, dass ein Fan von *The Walking Dead* wahrscheinlich nichts mit *Minecraft: Story Mode* anzufangen weiß.

# ROSSIS RUMPELKAMMER

## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Kaum hat das neue Jahr angefangen, stellen sich auch schon die vielen miesen Kleinigkeiten des Vorjahres ein, die mir den Tag versauen können. Von den großen Problemen will ich erst gar nicht anfangen.“

Sehr unscheinbar, aber dennoch nervenzerfetzend kommt Nervfaktor Nummer eins daher: Payback-Karten – die Zeugen Jehovas des Einzelhandels. Wobei letztere Gruppe lange nicht so aufdringlich auftritt. Inzwischen erzeugt bereits das Wort bei mir Herpes! Vor diesen Dingern gibt es kein Entrinnen mehr. Wenn mir etwas derartig penetrant aufgenötigt wird, läuten bei mir die (mentalen) Alarmglocken und meine angeborene Sturheit wird aktiviert. Ich will dies am Ablauf zweier ganz normaler Tage erklären. Kassierer 1: „Haben Sie eine Payback-Karte?“ „Nein.“ Kassiererin 1: „Haben Sie eine Payback-Karte?“ „Nein!“ Kassiererin 2: „Haben Sie eine Payback-Karte?“ „NEIEIN!“ „Kennen Sie denn schon die Vorteile einer Payback-Karte?“ „Hmmlhrrgtnchm… Ich will wirklich nur bezahlen!“ Etwas später wieder Kassierer 1: „Haben Sie eine Payback-Karte?“ „NAIIIN! Immer noch nicht!“ „Okay, dann stelle ich Ihnen eine aus. Das geht ganz schnell“.
Kurzmeldung in den Nürnberger Nachrichten: „Bayrisch fluchender Mann randaliert in Tankstelle und fordert Kassierer zum Faustkampf.“ Theo M.: „Er warf sogar mit dem Kartenleser nach mir!“
Hinüber ins neue Jahr konnten sich leider auch die Arschlochparker retten. Entschuldigt diesen Ausdruck, aber freundlicher will ich es nicht ausdrücken. Hier vor der Redaktion sind Parkplätze. Sie sind im Winkel von 90 Grad zur Fahrbahn, immer zwei Plätze, getrennt durch Grünzeug. Mindestens zwei von zehn dieser Parkbuchten werden belegt von einem (!) Auto – mittig abgestellt. Auto? Um Achmed (the dead terrorist) zu zitieren: „This is not a car, it's a lunchbox“. Da es sich fast immer um die gleichen Autos handelt, kann ich davon ausgehen, dass es sich nicht um ein Versehen, sondern um puren Sadismus oder Größenwahn handelt. Ich hab' die Nase voll und plane für den April eine große Racheaktion. An einem vorher angekündigten Nachmittag wird eine Feier für die Fahrer von Fahrrädern, Motorrädern und Rollern veranstaltet. Die Teilnehmer bringen jeder ein Bügelschloss mit, parken links und rechts im Abstand von 1 bis 2 cm neben einem der Arschlochparker (Platz ist ja genug vorhanden) und ketten ihr Rad an ein anderes Rad. So kann der Arschlochparker nicht einsteigen, keine einzelnen Räder entfernen, muss notgedrungen warten, bis die Party beendet ist, und erhält somit die Gelegenheit, über die Nutzung von Parkraum zu philosophieren. Ich hoffe, dass diese Aktion auch in anderen Städten Schule machen wird!

## Spamedy




*Hallo,*
*Mein Name ist Herr Feng LI. Ich mache ein interessantes großes Geschäft für Sie. Melden Sie eilig.*

Mein großes Geschäft mache ich nach wie vor am liebsten selbst, ganz alleine und ungestört. Bisher benötigte ich dazu auch keine Hilfe, selbst wenn es eilig ist.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

## Apploid




*Hallo,*
*Wie lange dauert es bis die Apple unter Android mein Abo mitbekommt? Ich kann in der Apple nicht sehen. Ich melde mich an... und dem Passwortes von der Registrierung... Über die Weste kann ich das Abo abrufen*
*MfG Christoph N.*

Wie nennen Sie eine App auf einem Apple? Appleapple? Ent-

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?**




Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## E-MAIL & POST-ADRESSE

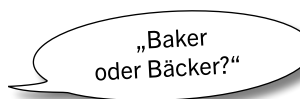
**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

schuldigung, aber diesen Kalauer konnte ich mir einfach nicht verkneifen. Wenn Sie in der App (?) nicht sehen können, ist das sehr bedauerlich, aber vielleicht kann Ihnen hier ein Optiker weiterhelfen. Warum Sie das Abo nur über die Weste (?) abrufen können, entzieht sich allerdings vollständig meinem Verständnis. Welche Weste? Dürfen wir Ihnen diese Weste abkaufen und nachbauen? Mein Kumpel kann sein Abo über die Uhr abrufen, aber nicht über die Jacke. Tut mir leid, aber irgendwie sehe ich mich außerstande, Ihren Ausführungen mental folgen zu können.

Ich empfinde es auch als ausgesprochen lästig, wenn das Dechiffrieren einer Anfrage länger dauert als die Lösung des Problems.

# FdM




*Moin Rainer,*

*im Artikel zu Resident Evil 7 hat da die Familie im Horrorhaus den Nachnamen Baker oder Bäcker? Hat der Autor beim Schreiben des Artikels an einen berühmten Tennisspieler gedacht oder hatte er einfach nur Hunger?*

*Gruß, Stefan.*

*Moin Rainer,*

*Auf Seite 114 der aktuellen Ausgabe steht, dass das Spiel For Honor „von Mitte Februar“ erscheint. Entweder sind es mehrere Episoden, dann sollte da stehen „von Mitte Februar an“ oder das „von“ ist einfach überflüssig. Bekomm ich jetzt auch Krempel von deinem Schreibtisch? Ich bleibe auch weiterhin hartnäckig, was den FdM betrifft.*

*Gruß aus Ostfriesland:*
*Stefan Post*

Ich habe mir erlaubt, deine letzten zwei E-Mails zusammenzufassen – zum Glück fasst du dich ja erfreulich kurz. Ich betone an dieser Stelle noch einmal, dass der FdM (Fehler des Monats) bereits vor geraumer Zeit abgeschafft wurde und nur sporadisch Ersatz erscheint in Form des KdM (Klugscheißer des Monats). Aber aufgrund deiner Penetr… äh … Beharrlichkeit sollst du ein wenig Plunder von meinem Schreibtisch haben (Adresse noch schicken). Und bei der Gelegenheit noch eine Frage an die Leser: FdM wieder einführen oder nicht? Bedenkt dabei, dass Rechtschreibfehler zwar nur bedingt lustig und unterhaltsam sind, aber zumindest droht der Stoff nicht knapp zu werden, denn nur wer nichts macht, macht keine Fehler.

# Zitat




*Lieber Rainer,*

*durch die Weihnachtsfeiertage ungebührlich abgelenkt, kam ich erst jetzt dazu, Deine Kolumne zu lesen. An dieser Stelle nun dennoch meine Teilnahme für den ausgeschriebenen Sonderpreis zum Thema: „Für einen Hammer sieht alles wie ein Nagel aus.“ Ich muss zugeben, dass mir das Zitat in dieser Form nicht geläufig ist. Aber vielleicht hattest Du es ja etwas abgeändert, um die ganzen Google-Cheater auf den Holzweg zu führen? Jedenfalls kam mir beim Lesen Deiner Zeilen sofort Paul Watzlawick in den Sinn: „Wer als Werkzeug nur einen Hammer hat, sieht in jedem Problem einen Nagel.“ Falls ich daneben liegen sollte, kann ich sein Buch, „Anleitung zum Unglücklichsein“ trotzdem nur wärmstens empfehlen. Und dann benutzt Du nächstes Mal vielleicht Zitate, mit denen ich auch etwas anfangen kann.*

*Vor ein paar Jahren hatte ich Dir zum Thema Rezepte sogar mal einen Brief geschrieben. Ganz traditionell, mit Feder und Tinte. Leider hatte ich ihn nicht ganz korrekt adressiert, deshalb ging er wohl irgendwo im Verlag verloren und ich erhielt nie eine Antwort. Darin betrauerte ich den Verlust Deiner früheren Rezepte und fragte, ob es irgendwann mal eine gedruckte Sammlung geben würde. Ich weiß, dass Du so etwas nicht planst, aber vielleicht könntest Du Deine Speisekammer im Forum weiter aktualisieren?*

*Schöne Grüße: Stephan*

Gratuliere. Du bist tatsächlich der Erste, der dieses Zitat richtig zugeordnet hat. Lass mir bei Gelegenheit deine Anschrift zukommen, damit ich dir den versprochenen Trödel schicken kann. Nun aber zu meinen Rezepten. In der Tat habe ich die Sammlung im Forum schon lange nicht mehr gepflegt. Aber da inzwischen viele Zuschriften (viel ist alles, was mindestens drei Stellen hat) kamen, die sich für eine Sammlung meiner Rezepte ausgesprochen haben, wird es mein „Rezeptbuch“ demnächst (demnächst kommt vor irgendwann, aber nach gleich) auch wirklich geben. In welcher Form das sein wird, muss erst noch ausdiskutiert werden, aber ziemlich sicher nicht auf Papier. Ich tendiere eher zum guten alten PDF, was auch die Kosten dafür in einem vertretbaren Rahmen hielte. Wäre PDF für die Leser okay?

## ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

### Schöner tippen

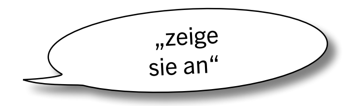
Ich neige bei Testmustern selten zu Euphorie, aber bei dieser Tastatur ist mir dann doch ein „Wie geil ist das denn?“ entfleucht. Man kann über Geschmack streiten, aber ich finde die „Nanoxia Ncore Retro Mechanische Tastatur“ unglaublich schön. Abgesehen von der Optik einer Schreibmaschinentastatur hat sie auch einiges zu bieten. Statt eines schnöden USB-Kabels besitzt sie ein ummanteltes Kabel und wo andere Tastaturen lieblose LEDs haben, sitzen hier richtige, kleine „Lämpchen“. Doch die „Nanoxia Ncore“ ist deswegen noch lange kein Blender. Sie ist schwer, hochwertig verarbeitet und verfügt über mechanische Tasten, die ein hervorragendes Schreibgefühl vermitteln. Dass sie spritzwassergeschützt ist, kann ich inzwischen auch bestätigen. Fazit: Ich liebe diese Tastatur und das Einzige, was mich daran stört, ist, dass ich bisher keine dazu passende Mouse gefunden habe.

www.getdigital.de



Bildquelle: www.getdigital.de

# Anleitung



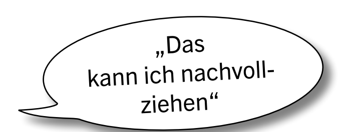

*Was soll der mist den sie hier verkaufen? Ihr Säcke wollt die Leser für dumm verkaufen!!!! Habe das hjeft mit spiel Gekauft aber bei kalypso wird keine downloaden von dem spiel angeboten. kalypso launcher zeigt auch nicht an. Beheben sie das Problem sofort und sorgen sie dafür das ich das spiel downloaden kann. Zeit geb ich ihnen dafür zwei Tage. Ansonsten gehe ich zu meinem anwalt und zeige sie an wegen ihrer betrügerei.*

*Axel Johnas*

Das Lesen ist offensichtlich ebenso wenig Ihre Stärke wie das Schreiben. Hätten Sie die Anleitung gelesen, wüssten Sie, dass der Client für Ihr Spiel sich auf der dem Heft beiliegenden DVD befindet. Gute Umgangsformen sind Ihnen ebenso fremd wie Groß- und Kleinschreibung. Sie haben natürlich recht: Bildung bremst. Manieren bremsen ebenso. So gesehen werden Sie es noch weit bringen in Ihrem Leben und sich viele Freunde machen. Wenn ich Ihnen erläutern würde, dass Beleidigungen justiziabel sind, würde ich vermutlich nur meine Zeit verschwenden. Daher eine Kurzfassung meiner Antwort:

Erst die Anleitung lesen, dann nachdenken. Dann erst ggf. reklamieren.

# Kleber




*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*erst mal ein Danke an die unterhaltsamen Leserbrief-Seiten. Ihre Kolumne findet sogar bei denjenigen Anklang, die sonst keine Spiele-Zeitschriften bzw. überhaupt etwas lesen. Und die Rezepte sind ebenfalls toll. In der letzten Ausgabe ging es um die Heftbeilagen, die gerne auf die Artikel geklebt werden. Das kann ich nachvollziehen, denn wie Sie schon anmerkten, wer*

*bezahlt für Werbung, wenn diese zugeklebt wird? Leider gehöre ich auch zu den Grobmotorikern, die gerne mal die komplette Seite zerreißen, ehe die Beilage entfernt ist. Könnte man eventuell die zwei Klebepunkte am Rand anbringen, sodass der unbedruckte Rand einer Seite (oder oben und unten) zugeklebt ist, nicht aber der Artikel? Oder aber man verbindet die Beilage so mit dem Heft, dass daraus quasi ein dickeres Heft entsteht. Sieht man öfters bei Katalogen, die ein dünnes Heftchen mit Sonderangeboten in die Mitte „tackern". Zwar dürften sich dann wieder manche aufregen, weil sie ein paar Seiten überblättern müssen, um den Artikel weiterzulesen, aber immerhin bleibt das Heft ganz.*

*Mit freundlichen Grüßen,*
*Thomas Spohn.*

*PS: Eines würde mich interessieren: Wieso sieht man Ihre Augen nie?*

Vielen Dank für Ihre aktive Mitarbeit. Wir haben zehn neue Praktikanten Beilagen entfernen lassen. Neun Mal ging es gut – einer hat sich am Papier geschnitten. Nach wie vor bin ich der Meinung, dass keine Beschädigungen entstehen, wenn man unsere Beilagen langsam und vorsichtig abzieht. Aber wir sind immer gern bereit, uns zu verbessern. Ihren ersten Vorschlag (mit der Klebung am nicht bedruckten Rand) haben wir hier ausprobiert und festgestellt, dass Beilagen so weit weniger stabil im Heft halten und z.B. schon im Kiosk abreißen können, wenn das Heft durchgeblättert wird. Doch wir behalten das auf jeden Fall im Auge und werden es auch mit der Produktionsleitung besprechen, ob dies sinnvoll ist.

Beilagen komplett mit dem Heft zu verbinden scheidet aus, weil Beilagen oft erst nach dem Druck des Heftes eingefügt werden müssen. Zudem wünschen viele Kunden ausdrücklich eine herausnehmbare Beilage. Nach wie vor freuen wir uns aber über sinnvolle Vorschläge. Meine Augen sieht man deswegen nicht, weil ich gerne in der Öffentlichkeit unerkannt bleiben und nach Verlasen der Redaktion auch keine Fragen beantworten möchte. Es sei denn natürlich die Frage der Kellnerin nach meinen Wünschen.

# Problem

„weil ich will spielen."

*Hi.*

*Mein Name Andre. Ich habe hoite Magazin gekauft. Aber code nich funkzioniert. Was etz muss ich machen?. So geir das garnicht. Butte kummern weil ich will spielen.*

*Andre*

Sag mal, kann es sein, dass du irgendwie mit einem Axel verwandt bist? Warum der Code nicht funktioniert, kann ich dir leider nicht beantworten, da Hellseherei nicht zu meinem Aufgabenbereich gehört. Ich habe aber die Vermutung, dass es irgendwie mit der Missachtung der Anleitung Kausalitäten geben könnte. Dass du nicht spielen kannst, ist sehr bedauerlich, aber du könntest solche Zeiten auch nutzen, um dich auf der Seite duden.de umzusehen und ein wenig über den Inhalt der Seite zu meditieren. Das kann auch sehr spannend sein und du wirst vieles erfahren, was dir bisher fremd ist.

# Fragestunde

„Konsultation von Google und Wikipedia"

*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

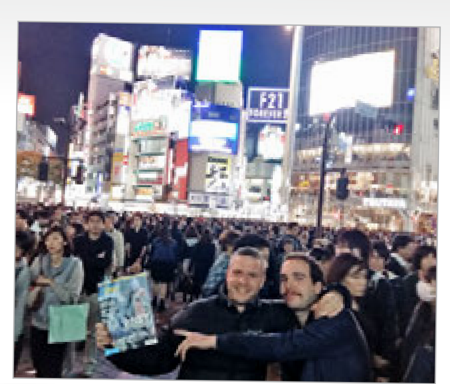
*nach etwa 20 Jahren als PC-Games-Leser möchte ich mich heute erstmals per Leserbrief an Sie wenden. Mit größtem Vergnügen verfolge ich Ihre Antworten auf die Leserbriefe; die Rumpelkammer ist grundsätzlich immer das Erste, was ich mir durchlese. Ihre stets kreativen und trotz des oft fragwürdigen Inhalts der Leserbriefe immer höflichen Antworten sind ein steter Quell der Erheiterung für mich. Ich hoffe, dass Sie sich auch in Zukunft Ihre ruhige Ader und Ihren Humor beim Beantworten der Supportanfragen und der Hinweise auf den „Fehler des Monats" bewahren. Letzteres können Sie übrigens auch zu Ihrem Vorteil nutzen: Sollten Sie jemals eine Frage haben und trotz Konsultation von Google und Wikipedia nicht weiterwissen, veröffentlichen Sie einfach Ihre Frage als falsche Aussage in der PC Games. Möchten Sie beispielsweise wissen, wie viele Zehen der gemeine Wolpertinger hat, bringen Sie in der Rumpelkammer einfach die Aussage „Der gemeine Wolpertinger hat 18 Zehen" unter. Kurz nach Erscheinen der PC Games werden Sie sich vor Antworten nicht retten können … Ich wünsche Ihnen einen schönen Tag und mögen Sie vor allzu dämlichen Supportanfragen verschont bleiben.*

*Mit freundlichen Grüßen,*
*Nils Krause*

Vielen Dank für Ihre schmeichelhaften Worte. So ruhig bin ich übrigens gar nicht. Die Kollegen, die hier mit im Büro sitzen, können ein Lied davon singen. Ich werde auch im Alter nicht ruhiger – ich schaff es nur nicht mehr bis ganz an die Decke. Ihre Idee, die Schwarmintelligenz anzuzapfen, ist sehr neckisch, obwohl ich bezüglich des Schwarms da eine eher divergente Meinung habe. Aber eine Frage beschäftigt mich dennoch seit meiner Kindheit! Bisher konnte nie zufriedenstellend geklärt werden, wie man die Dinger nennt, auf denen Frösche laufen. Hunde haben Pfoten, Pferde Hufe und Menschen haben Füße. Was haben Frösche? Mir ist klar, dass die Welt auch ohne die Antwort weiterleben kann. Aber aus rein privatem Interesse stifte ich einen Sonderpreis für die Klärung.

## LESER DES MONATS

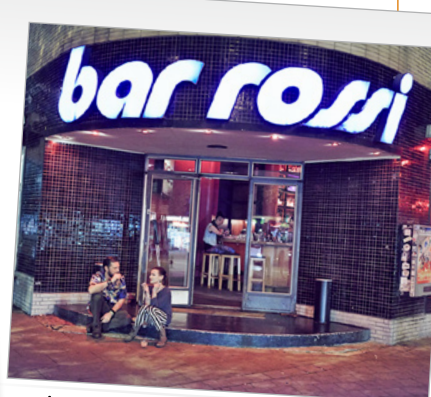
**Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.**
**Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.**




Johann und Josef grüßen aus Tokio.



Ja, es gibt sie noch, die echten Sammler.




An dieser Stelle hätte jetzt DEIN Bild sein können!

# Rossis Speisekammer

## Heute: Chili-Vogel



Foto: Fotolia / © cook_inspire

### Wir brauchen:

- 2 Hähnchenbrüste
- 1 TL Salz
- 1 TL Pfeffer
- 1 Ei
- etwas Mehl
- 1 gelbe Paprika
- 3-4 EL Sojasauce
- 3 gepresste Knoblauchzehen
- 1-2 rote Chilischoten
- 2 EL Tomatenmark
- ca. 120 ml Wasser

Je nach persönlicher Vorliebe schneiden wir das Huhn in kleine Stücke oder schmale Streifen, die wir erst in Ei und dann im Mehl wenden. Danach anbraten, bis sie goldbraun sind.

In der Zeit können wir die Paprika in Streifen schneiden. Ab damit in die Pfanne zum Huhn und ein paar Minuten weiter braten. Nun entfernen wir alles, stellen es zur Seite, schneiden Knoblauch und Chili klein, die jetzt zusammen mit der Sojasauce, dem Tomatenmark und dem Wasser in die Pfanne kommen.

Das lassen wir jetzt ein paar Minuten vor sich hin köcheln (immer wieder rühren nicht vergessen), bis die Sauce andickt. Jetzt kommen Huhn und Paprika zurück in die Pfanne, gut verrühren, nochmals aufkochen lassen und ggf. mit Pfeffer und Salz nachwürzen. Fertig.

Der Chili-Vogel passt hervorragend zu Reis. Ich mag das Rezept aber lieber mit selbst gebackenem (oder gekauftem) Naan-Brot.

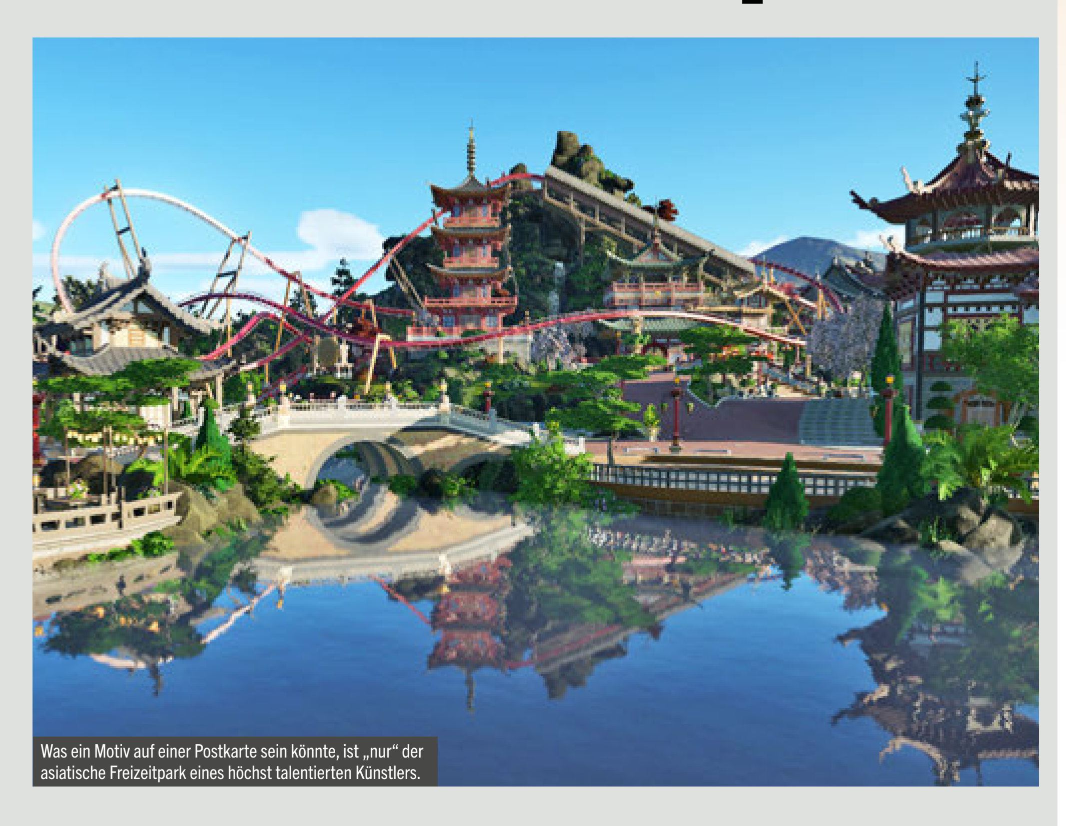
**Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!**
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ⊃ Forum ⊃ Spielwiese

PLANET COASTER

# Die besten Steam-Workshop-Mods

**Von:** Benjamin Danneberg

Mit *Planet Coaster* hat Frontier Developments eine schier unendliche Sandbox für kreative Freizeitparkfans geschaffen. Wir haben uns die besten Kreationen der Spieler im Steam-Workshop angesehen.



Was ein Motiv auf einer Postkarte sein könnte, ist „nur" der asiatische Freizeitpark eines höchst talentierten Künstlers.

Nachdem die Freizeitpark-Simulation *Planet Coaster* einen äußerst erfolgreichen Start hingelegt hat, wird es höchste Zeit, dass wir uns den beeindruckenden Kreationen der Spieler zuwenden. Wir haben uns viele Gebäude, Szenerien und Fahrgeschäfte im Steam-Workshop angesehen und für diesen Artikel eine kleine Auswahl aus den tausenden tollen Objekten getroffen, die es dort zu bestaunen gibt. Ausgiebiges Stöbern im Workshop lohnt sich darüber hinaus auf jeden Fall!

**Hinweis:** Wenn ihr im Workshop nach den unten präsentierten Objekten sucht, verwendet sowohl Titel als auch Autor, damit ihr das richtige Ergebnis bekommt.

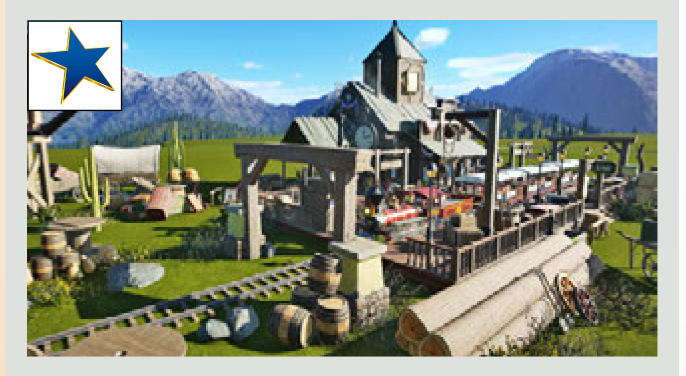
**Legende**

 Preisverdächtig!

 Wunderschön!

 Äußerst nützlich!

## Train Station – Western Theme



**Art:** Fahrgeschäft, Station
**Autor:** El Escoces Gamer
**Beschreibung:** Diese Station ist eine Haltestelle für die Dampfeisenbahn und kommt besonders in größeren Freizeitparks zur Geltung. Mit mehreren Stationen reisen eure Gäste schnell durch den gesamten Freizeitpark. Die Western-Station besticht durch eine unglaubliche Fülle an Details. Werkzeuge, Fässer, jede Menge Koffer und die obligatorischen Wanted-Plakate: Dem Künstler ist eine sehr stimmige Station gelungen.
**Geeignet für:** Alternde Westernhelden und Transport-Mogule

## Modern Cheef Beef Restaurant



**Art:** Gebäude, Geschäft
**Autor:** SpuRge
**Beschreibung:** Modernes Schnellimbiss-Restaurant mit vier Shop-Slots und einer Toilette. Das Gebäude ist im modernen Schnellrestaurant-Stil gebaut, schnörkellos, mit großen Fenstern, einem großen Gastraum und klaren, glatten Flächen. Dieses Restaurant glänzt durch nahezu perfekten Realismus.
**Geeignet für:** Fast-Food-Fans und Modernisten

# The Disused Destillery

**Art:** Fahrgeschäft, Achterbahn
**Autor:** [FR] Boochoo™
**Beschreibung:** Diese Holzachterbahn ist als Schnapsbrennerei mit Western-Touch umgesetzt worden. Die Menge an Details ist verblüffend, das Arrangement ist perfekt. Schon die Warteschlange führt Fahrgäste an Fässern, alten Leitungen und Tanks vorbei. So macht selbst das Anstehen Spaß! Die rasante, abwechslungsreiche Fahrt geht über effektgefütterte Schienen und durch viel Grün an der eigentlichen Destillerie und einem Wassertank vorbei.
**Geeignet für:** Schnaps-Enthusiasten und Genießer





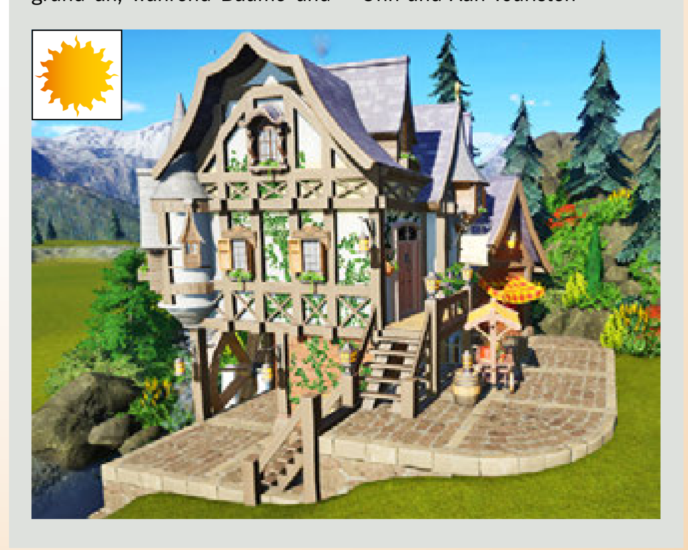
# Fairytale-Shops



**Art:** Gebäude, Geschäft
**Autor:** DeLadysigner
**Beschreibung:** Dieses Gebäude ist im Märchenstil erbaut: Mit vielen Türmen, einem Tor und drei Slots für Geschäfte. Pflanzen und Bäume schmiegen sich an das fantasievolle Gemäuer und kleine Details wie Leitern, eine Tränke oder ein Heuwagen runden die Szene hervorragend ab.
**Geeignet für:** Märchenerzähler und Schnörkel-Kultisten

# Fantasy Medieval Watermill

**Art:** Gebäude, Geschäft
**Autor:** Tigris4ever
**Beschreibung:** Ein ganz besonders malerisches Gebäude bekommen wir mit dieser Wassermühle. Mit einem kleinen Geschäft passt sich dieses Bauwerk direkt an einen felsigen Hintergrund an, während Bäume und viel Grün die detaillierte Szenerie wunderbar vervollständigen. Das knarzende Wasserrad und das Wasserplätschern machen aus der Mühle den perfekten Ort für eine kleine Pause. Einfach märchenhaft!
**Geeignet für:** Verhinderte Müller, Ohh-und-Aah-Touristen



# Suzaku

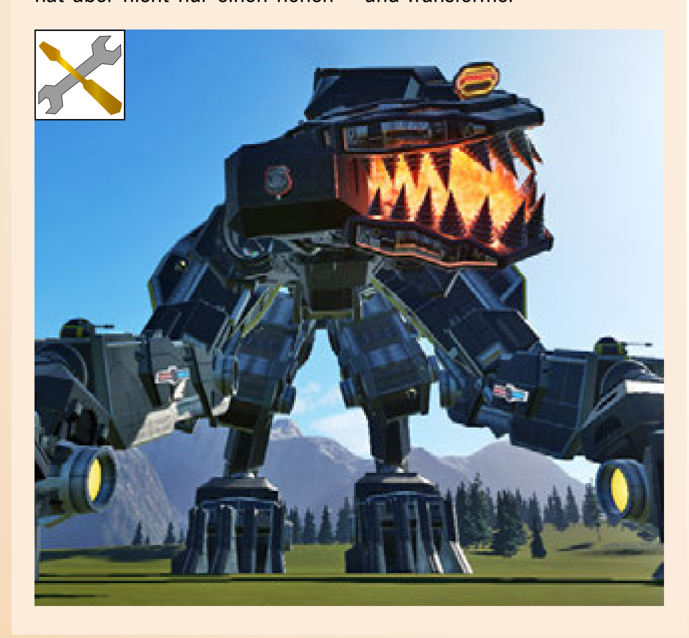
**Art:** Park
**Autor:** Silvarret
**Beschreibung:** Suzaku ist ein kompletter Freizeitpark, der sich aber nur um eine einzige Achterbahn dreht. Die rasselt durch den hinteren Teil des Parks, der im japanischen Stil mit vielen Pagoden und asiatisch angehauchten Lampen für exotisches Flair sorgt. Der Park hat keine weiteren Fahrgeschäfte, aber einige Restaurants mit großzügigen Sitzbereichen im Freien laden zum Entspannen ein. Überhaupt gibt es viel zu sehen: Ein barock-märchenhafter Vorplatz, gefolgt von einer einladenden Shopping-Meile und einem wunderschön angelegten See machen diesen Park zu einem echten Augenöffner. Der Sinn des Künstlers für Symmetrie und Detail ist schlichtweg beeindruckend. Unbedingt anschauen!
**Geeignet für:** Zen-Anhänger und Perfektionisten





# Giant Robot Hot Dog Squad 2727

**Art:** Szenerie, Geschäft
**Autor:** Phix
**Beschreibung:** Ein gigantischer, bedrohlicher Roboter-Riesen-Hund überstrahlt unseren Freizeitpark. Das monströse, äußerst detaillierte Metallvieh hat aber nicht nur einen hohen Staun-Faktor: Es bringt auch zwei Geschäfte mit, die in die riesigen Vordertatzen eingebaut sind. Da kann der Hotdog gleich im Flammenmaul des Untiers gegrillt werden!
**Geeignet für:** Dystopie-Freunde und Transformer



# Sci-Fi (M) Restrooms - Toxic Relief

**Art:** Toilette
**Autor:** Channel5 Gaming
**Beschreibung:** Manch ein Parkbesucher, der zu viele Softdrinks intus hat, bringt Sondermüll weg, wenn er/sie aufs stille Örtchen verschwindet. Manchmal ist auch ein fieses Alien dabei – und die kann man doch wirklich nicht auf ein stinknormales Pissoir treffen lassen! Dem wird mit dieser futuristischen Abwasseranlage für ganz harte Fälle Rechnung getragen.
**Geeignet für:** Universal-Gelehrte und Durchgefallene



# Star Wars „Death Star"

**Art:** Fahrgeschäft, Achterbahn
**Autor:** MuFuTee
**Beschreibung:** Ein etwas lädierter Todesstern beherbergt hier eine kleine Achterbahn. Die halb offene Konstruktion ist bestens geeignet für SciFi-Freizeitparks, der stählerne Aufbau samt detailliertem Innenleben sorgt für passendes Star-Wars-Feeling. Da ist es nicht verwunderlich, dass wir beim Ritt im Todesstern dem Tode nahe sind, denn so einige der Metallstreben kommen uns gefährlich nahe. Aber hey: Das ist ein Todesstern, da darf ein bisschen Nahtoderfahrung – schon aus Gründen der Authentizität – nicht fehlen.
**Geeignet für:** Grenzgänger und verhinderte Star Trooper



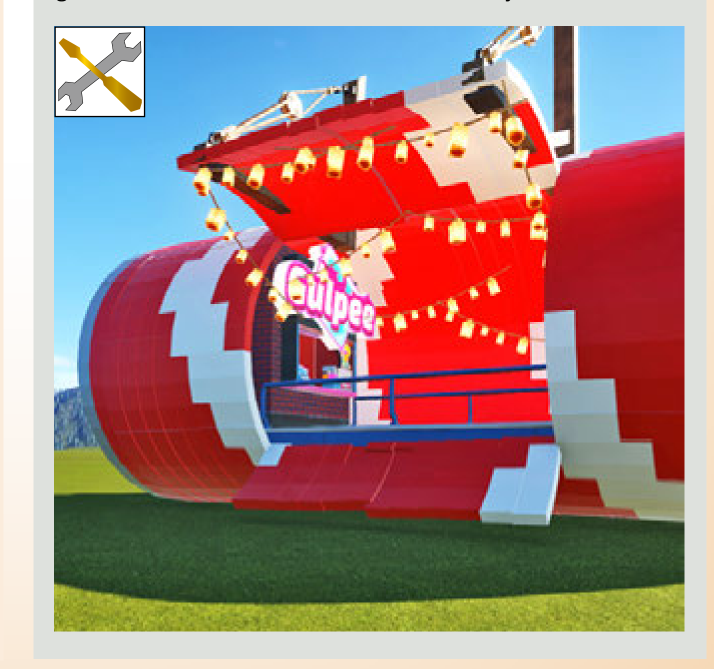
# Star Wars Millennium Falcon



**Art:** Szenerie
**Autor:** MrDangerZonez
**Beschreibung:** Was Han Solo wohl dazu sagen würde? Der berühmte Millennium Falcon aus *Star Wars* ist hier als Szenerie-Objekt umgesetzt worden. Angedockt ist er im Raumhafen von Mos Eisley, der Liegeplatz des legendären Raumschiffs ist ebenfalls dabei. Das detaillierte Schiff macht sich in jeder Sci-Fi-Abteilung eines Freizeitparks gut.
**Geeignet für:** Mondsüchtige Sternenkrieger und Cineasten

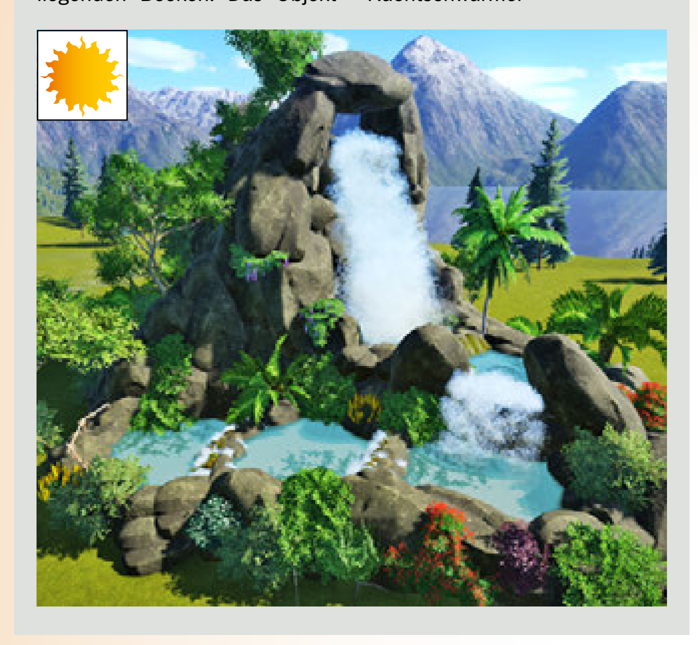
# Big Can Drink Shop

**Art:** Gebäude, Geschäft
**Autor:** Dr. Gluon
**Beschreibung:** Da war aber jemand besonders pfiffig: In eine riesige Getränkedose wurden gleich zwei Getränkeshops eingebaut. Die Dose ist an der Seite kunstvoll geöffnet worden, hier können wir einen Weg anschließen und die Besucher ihren Durst stillen lassen. Gegen harte Münze, versteht sich!
**Geeignet für:** Überzeugte Recycler und Hobby-Erfinder



## Natural Cascade

**Art:** Szenerie
**Autor:** Yorden
**Beschreibung:** Herrliche kleine Kaskade für natürliche Szenerien. Ein Wasserfall rauscht an den Felsen herunter, das Wasser verteilt sich in fünf jeweils tieferliegenden Becken. Das Objekt ist mit Pflanzen, Bäumen und einem kleinen Geländer passend dekoriert. Bei Nacht wird die ganze Anlage wunderschön beleuchtet und ist deshalb zu jeder Tageszeit ein echter Blickfang.
**Geeignet für:** Kaskadeure und Nachtschwärmer



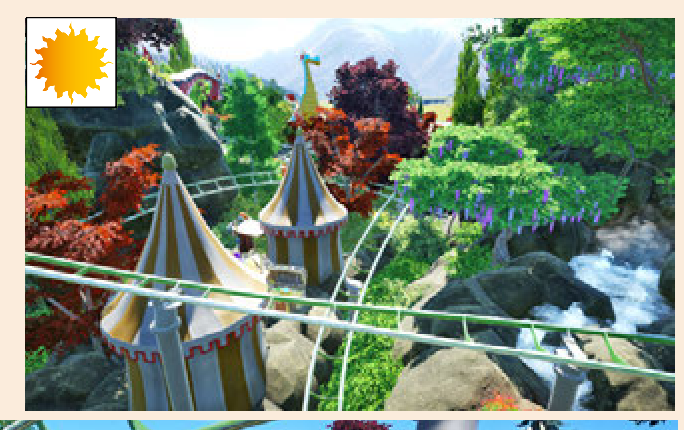
## Western Saloon




**Art:** Gebäude, Geschäft
**Autor:** Dr.Papadodu
**Beschreibung:** Echte Cowboys brauchen etwas zu futtern, wollen saufen und müssen auch mal für kleine Jungs. Dieser Western-Saloon schafft Abhilfe. Zwei Geschäfte und eine Toilette finden sich in einem hübsch gestalteten Gebäude, vor allem die Außendekoration mit dem Saloon-Schriftzug überzeugt.
**Geeignet für:** Bar-Schläger und Kuhjungs

## Magic Dragon

**Art:** Fahrgeschäft, Achterbahn
**Autor:** DRACO
**Beschreibung:** Eine wunderschöne kleine Achterbahn entführt die Fahrgäste in eine kleine, magische Welt voller Drachen, Schätze und Natur. Das Fahrgeschäft ist komplett mit Felsen, Pflanzen und Bäumen bedeckt. Dazwischen begegnen wir animierten Drachen und Wache schiebenden Rittern. Die Achterbahn ist nicht allzu schnell oder mit wilden Kurven versehen, es bleibt genug Zeit, um die gelungene Szenerie zu beobachten. Dem Autor ist ein kleiner, wirklich magischer Ort gelungen, der für nahezu jeden Park eine Bereicherung ist.
**Geeignet für:** Tagträumer und Drachenfreunde





## Jungle Drift

**Art:** Fahrgeschäft, Wildwasserbahn
**Autor:** SpuRge
**Beschreibung:** Diese mit viel Liebe zum Detail entworfene Wildwasserbahn ist eine fantastische Reise durch eine überzeugend gestaltete Dschungel-Landschaft. Dichtes Grün, Palmen und Wasserfälle sorgen für gelungene Atmosphäre. Ein alter Tempel mitten im Dschungel holt ein bisschen Entdeckerstimmung mit ins Boot. Dieses Fahrgeschäft lädt aber nicht nur Freunde von Wildwasserbahnen ein, es lässt sich nämlich auch prima unter dem Blätterdach des Regenwalds entspannen.
**Geeignet für:** Amazonas-Forscher und eingebildete Nachkommen der Maya





## Modern Shops Building 1




**Art:** Gebäude, Geschäft
**Autor:** Lullibert
**Beschreibung:** Tolle, moderne Geschäftsfront inklusive öffentlicher Toiletten. Das liebe- und stilvoll dekorierte Gebäude macht sich in modernen Parks ganz hervorragend. Die vier Geschäfte sind auf der Rückseite realitätsnah mit Türen samt Sicherheitstechnik für die Mitarbeiter versehen.
**Geeignet für:** Modern-Art-Künstler und Vollblut-Kapitalisten

## Hubba's Light Strung Tree

**Art:** Szenerie
**Autor:** Hubba
**Beschreibung:** Nicht immer braucht es eine riesige Anlage oder tolle Technik, um ein gutes Ergebnis zu erzielen. Dieser simple Baum beweist das eindrucksvoll, vor allem bei Nacht. Der Künstler hat Lampenketten so am Baum angebracht, dass eine tolle, geradezu heimelige Atmosphäre entsteht.
**Geeignet für:** Weihnachts-Fans und Illuminaten



ALTERNATE GAMING EXTREME V3

powered by SAMSUNG

## ALTERNATE GAMING EXTREME V3

Das PC-System ALTERNATE GAMING EXTREME V3 W10H ist für Gamer, die Wert auf höchste Performance in allen Bereichen und hochwertige Markenkomponenten legen. Mit einem Intel® Core™ i7-6700K Prozessor, 16 GB DDR4-Arbeitsspeicher und der NVIDIA GeForce GTX 1080 Grafikkarte ist der GAMING EXTREME V3 W10H für Gaming auf hohem Niveau ausgelegt, eignet sich aber auch für Office-Anwendungen und Surfen im Internet. Die Samsung SSD 960 PRO mit 512 GB Kapazität ist dabei, dank ihres enormen Datendurchsatzes von bis zu 3.500 MB/s, eine ideale Basis. Windows sowie Programme starten und reagieren fast ohne Verzögerung.

- Intel® Core™ i7-6700K Prozessor (4,0 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1080 • 16 GB DDR4-RAM
- Samsung SSD 960 PRO, 512 GB
- Windows 10 Home 64-Bit (OEM)

**2.149,–**

## Eine SSD, die alles verändert!

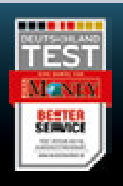



## Erleben Sie die Leistung der nächsten Generation

Erleben Sie mit der Samsung SSD 960 PRO eine beispiellose Leistung bei hohen Arbeitslasten, wie sie beispielsweise in Entwicklungsumgebungen benötigt wird. Die 960 PRO ist sehr zuverlässig, bietet hohe Kapazitäten und wurde für High-End-PCs und Workstations entwickelt. Sie basiert auf der innovativen Samsung V-NAND-Speichertechnologie mit 48 Schichten. Erleben Sie im kompakten M.2 Formfaktor Leistung der nächsten Generation.

Die sequentiellen Lese- und Schreibgeschwindigkeiten liegen bei jeweils bis zu 3.500/2.100 MB/s und die Random Lese-/Schreibgeschwindigkeiten bei bis zu 440/360K IOPS. Diese Leistung der Extraklasse wird unter anderem durch ein optimiertes Package-Design ermöglicht.









## Acer Aspire VX5-591G-747Y

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ Full-HD IPS Display, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor (2,80 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 SATA
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050 • USB 3.1, BT
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6CW9




## MSI Z270 GAMING PRO CARBON

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z270 Chipsatz
- Gigabit-LAN • 8 Kanal-HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s • 2x M.2
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKEM74

# ASUS Z270 MAINBOARD




**EINE NEUE GENERATION. GAMING MIT LEIDENSCHAFT.**

Die Unterstützung für die neuesten Intel-Prozessoren und -Technologien sowie die exklusiven ROG-Innovationen bringen die Gaming-Performance auf ein neues Level und verschaffen dem Spieler den entscheidenden Vorteil gegenüber seinen Gegnern.




## ASUS STRIX Z270F GAMING

- ATX-Mainboard • Sockel 1151 • Intel® Z270 Chipsatz
- Gigabit-LAN • 8 Kanal-HD-Sound • 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s • 2x M.2
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 3.0 x1

GKEA77




## Acer Aspire F5-573G-70YT

- 39,6 cm (15,6 Zoll) • Acer CineCrystal™ FHD Display mit LED-Backlight (1920 x 1080)
- Intel® Core i5-7200U Prozessor (2,50 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 GB HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 950M 4 GB RAM
- USB 3.1, BT • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6CUU




## Thrustmaster Hotas Warthog

Die ideale Lösung für Flugsimulatoren und das nicht nur wenn man einen A-10-Thunderbolt-Kampfjet steuert.

- A-10C-Kampfflugzeug-Replik-Joystick-Pack

NJZT79




Make It Yours.




## Cooler Master Masterkeys Pro M white LED

- Gaming-Tastatur • Windows-Sperrtaste
- MX Brown Schalter • weiße LED-Beleuchtung
- On-the-Fly Makroaufzeichnung
- USB-Anschluss

NTZV2Z08







## Ozone EXON F60 ORIGEN

- optische Gaming-Maus • 7.000 dpi
- 6 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- USB-Abfragerate wählbar (125/250/500/1000 Hz)
- DPI einstellbar max. 7000 DPI
- RGB-LED-Beleuchtung

NMZH9D




## DXRacer Racing Shield Gaming Chair

- Gaming Chair
- ergonomisches Design
- verstellbare 3D Armlehnen
- Aluminium-Drehkreuz

NJZDW1

LIONCAST

59,90

## Lioncast LX50 Gaming Headset

- Lioncast • LX50 Gaming Headset
- zwei 53 mm Treiber • austauschbare Earpads
- 200 cm Verlängerungskabel
- für PC, PS4, Xbox One und Handys/Tablets

KH#O23




## be quiet! DARK BASE PRO 900

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 15x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0
- Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXV2024




## Aerocool P7-C1W

- Midi-Tower • LED-Beleuchtungssystem
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 4x 2,5"
- inkl. einem Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRZ023

CORSAIR

99,90

## Corsair RM650X 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- hohe Effizienz • 16x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN6V6R02




## Sharkoon SKILLER SGM1

- optische Gaming-Maus • 10.800 DPI
- 12 programmierbare Tasten • 4-Wege-Scrollrad
- 30 G • 1000 Hz Ultrapolling
- DPI-Stufen wählbar
- anpassbares Gewichtssystem: 6x 4 Gramm

NMZS5V

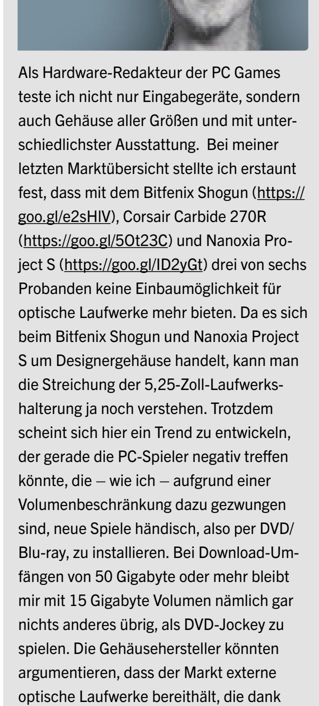




## AMD Crimson Relive

Seite 108 Wir zeigen die interessanten Neuerungen von Crimson Relive, der nächsten Evolutionsstufe der Radeon-Software.

## Ist ein optisches Laufwerk Luxus?




Als Hardware-Redakteur der PC Games teste ich nicht nur Eingabegeräte, sondern auch Gehäuse aller Größen und mit unterschiedlichster Ausstattung. Bei meiner letzten Marktübersicht stellte ich erstaunt fest, dass mit dem Bitfenix Shogun (https://goo.gl/e2sHIV), Corsair Carbide 270R (https://goo.gl/5Ot23C) und Nanoxia Project S (https://goo.gl/ID2yGt) drei von sechs Probanden keine Einbaumöglichkeit für optische Laufwerke mehr bieten. Da es sich beim Bitfenix Shogun und Nanoxia Project S um Designergehäuse handelt, kann man die Streichung der 5,25-Zoll-Laufwerkshalterung ja noch verstehen. Trotzdem scheint sich hier ein Trend zu entwickeln, der gerade die PC-Spieler negativ treffen könnte, die – wie ich – aufgrund einer Volumenbeschränkung dazu gezwungen sind, neue Spiele händisch, also per DVD/Blu-ray, zu installieren. Bei Download-Umfängen von 50 Gigabyte oder mehr bleibt mir mit 15 Gigabyte Volumen nämlich gar nichts anderes übrig, als DVD-Jockey zu spielen. Die Gehäusehersteller könnten argumentieren, dass der Markt externe optische Laufwerke bereithält, die dank USB-3.0/3.1-Schnittstelle besonders flott sind. Trotzdem möchte, nein, muss ich meinen schlichten, schon fünf Jahre alten, aber noch einwandfrei arbeitenden DVD-Brenner weiterverwenden – und da brauche ich eben das passende Gehäuse.

## Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



# Die PC-Games-Referenz-PCs




## CPU



**Hersteller/Modell:** ........AMD FX- 8320
........................+ AMD Boxed Kühler
**Kerne/Taktung:** .........4m/8t/3,5 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
**Preis:** .................125 Euro

**ALTERNATIVE**

Da AMDs Zen noch nicht verfügbar ist und ein **Intel-Vierkerner** wie der **Core i5-6500** ist mit einem Preis von **200 Euro** inklusive Boxed-Kühler deutlich teurer ist, bleibt der **FX-8320** mit **vier Modulen/acht Kernen** die optimale CPU für Einsteiger. Der **Core i3-6300** (**129 Euro**) eignet sich dagegen nur bedingt.



## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** .......MSI RX 470 Gaming
**Chip-/Speichertakt:** .....1206 (Boost: 1245)/3.300 MHz
**Speicher/Preis:** ........4 Gigabyte GDDR5/**199 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer weniger für eine Grafikkarte anlegen will und/oder ein **Nvidia-Modell** bevorzugt, der trifft mit der **Zotac GTX 1050 Ti OC Edition** (**166 Euro**). Mit **4 GB VRAM** ist die GTX 1050 Ti in1080p noch zukunftssicher, im Gegenzug müsst ihr ab und zu für hohe Fps Details reduzieren. Eine Unterstützung für die **Low-Level-APIs Vulkan** und **Mantle** fehlt ebenfalls.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ......... Asus M5A97 R2.0
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... DDR3, PCI-E x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), PCI (2)/**80 Euro**

**ALTERNATIVE**

Solange es noch keine **AMD-Zen-CPUs** und Platinen mit dem neuen **AM4-Sockel** gibt, ist das Asus M5A97 R2.0 eine solide und bezahlbare Basis für Sockel-AM3+-CPUs. Wählt ihr die **Intel-CPU**, findet ihr mit dem **Asrock B150M Pro4S** für **71 Euro** einen günstigen Unterbau für den Skylake-Prozessor.

## FÜR FULL HD GUT GERÜSTET

- Der Einzelspielermodus von Battlefield 1 läuft dank Vulkan-API in 1080p mit mehr als 70 Fps.
- *Watch Dogs 2* fordert die GPU und CPU gleichermaßen. daher müsst ihr hier Details reduzieren.
- Doom sollte in 1080p mit rund 50 Fps laufen, ohne dass ihr dafür Details reduzieren müsst.




Gut bis optimal




Akzeptabel bis gut




Gut

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Sharkoon S25-W (Seitenfenster, k. Dämmung), ......... 2x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**49 Euro**)
**Netzteil:** .. Corsair CX550M 550 Watt (**60 Euro**)
**Laufwerk:** . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

## RAM




**Hersteller/Modell:** ....G.Skill Trident X
....................F3-1600C7D-16GTX
**Kapazität/Standard:**...2 x 8 Gigabyte/DDR3-1600
**Timings/Preis:** .......7-8-8-24/**111 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** ......Mushkin Striker
......................Western Digital Red (WD30EFRX)
**Anschluss/Kapazität:**....SATA3 6GB/s 480 GByte/
......................3.000 GByte
**U/min./Preis:** ..........–/5.400/**120 Euro/112 Euro**

▼ Anders als beim regulären Gehäuseinnenraum-Design, befinden sich beim Sharkoon SW-25 die Laufwerkshalterungen auf der Rückseite des Mainboard-Tray sowie im Innenraum der Kammer für das Netzteil.



## SHARKOON S25-W: HARDWARE-HEIM FÜR SPARSAME SPIELER

**Mit dem S25-W tritt Sharkoon den Beweis an, dass ein gut ausgestattetes Gehäuse mit ordentlichen Kühleigenschaften schon für rund 50 Euro zu bekommen ist.**

Sharkoon wählt für das S25-W ein Innenraumdesign, bei dem das Netzteil sowie zwei 3,5/2,5-Zoll-Laufwerkshalterungen in einer Kammer mit einer Aussparung für die Kabel des Stromgebers verschwinden. Zwei weitere Befestigungsmöglichkeiten für SSDs/2,5-Zoll-HDDs sind auf der Rückseite der Platinenhalterung zu finden und in den 5,25-Laufwerkskäfig passen alternativ eine 3,5-Zoll- sowie zwei 2,5-Festplatten. Der Deckel des Sharkoon S25-W ist offen gestaltet und nimmt wahlweise drei 120-mm- oder zwei 140-mm-Lüfter auf. Ein magnetischer Staubschutz gehört genauso zum Lieferumfang wie der blau beleuchtete 120-mm-Hecklüfter und das 120-mm-Frontlüfterpärchen.

Obwohl in dem mittelgroßen Gehäuse mit 43,9 Litern Volumen ausreichend Platz für den Einbau der Hardware zur Verfügung steht, gab es ein Problem beim Anschluss des Display-Port- und HDMI-Kabels an die montierte Grafikkarte. An der Aussparung in der Slot-Blende stand eine Falz hervor, der verhinderte, dass beide Kabel vollständig in den Anschluss gesteckt werden konnten. Davon abgesehen gibt es aber nichts zu meckern. Ganz im Gegenteil bietet das Sharkoon S25-W trotz des sehr günstigen Preises von 50 Euro eine gute Leistung. Mit Temperaturen von 67 °C (CPU), 72 °C (GPU) und 43 °C (Innenraum) liegt es im Mittelfeld, bei der Lüfterlautheit messen wir hier mit 1,4/1,6 Sone sogar besonders niedrige Werte.




# MITTELKLASSE-PC

Für das Spielen in Full HD mit 60 Fps oder mehr ist die Kombination aus Radeon RX 480 und Core i5-6500 auf jeden Fall bestens geeignet. In WQHD liegt die Fps-Rate oft unter 60 Bildern pro Sekunde.

## CPU



**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i5-6500 (Skylake) + Arctic Freezer i32
**Kerne/Taktung:** ......... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
**Preis:** ................. **215 Euro** + **26 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer seinen Prozessor gern übertakten möchte und somit einen **freiem Multiplikator** benötigt, dem raten wir zum **Core i5-6600K (4c/8t/3,5 GHz, Turbo: 3,9 GHz).** Der ist mit einem Preis von **248 Euro** nicht nur teurer. Bei kräftiger Übertaktung wird möglicherweise auch ein leistungsstärkerer Kühler fällig.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** ....... MSI RX 480 Gaming X 8G
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.120 (1.316 Boost)/4.050 MHz
**Speicher/Preis:** ........ 8 GByte GDDR5/**288 Euro**

**ALTERNATIVE**

Die Nvidia-Alternative zu **AMDs RX-480-Karten** ist die **Geforce GTX 1060/6G**. Die Speichermenge fällt mit 6 Gigabyte zwar geringer aus und die Vulkan- und Mantle-Unterstützung fehlt ebenfalls. Trotzdem zieht die **GTX 1060/6G** bei der Leistung mit der **RX 480** gleich. Unsere Empfehlung: die **EVGA GTX 1060 SC Gaming** für **280 Euro**.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ........... Asrock Z170 Gaming K4
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 1151 (Z170)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ....... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), x1 (3), m.2 (1)/**124 Euro**

**ALTERNATIVE**

Für den dank **offenem Multiplikator** locker bis auf **4 GHz** übertaktbaren **Core i5-6600K** benötigt ihr eine sehr gut ausgestattete Hauptplatine mit sehr vielen OC-Funktionen im BIOS/UEFI. Eine empfehlenswerte Platine wäre beispielsweise das **Asus ROG Maximus VIII Ranger** für **185 Euro**.

## RAM




**Hersteller/Modell:** .... Kingston Hyper X Fury (HX426C15FBK2/16)
**Kapazität/Standard:** .. 2 x 8 GB/DDR4-2666 (Dual-Rank)
**Timings/Preis:** ....... CL15-17-17-35/**118 Euro**

## SSD/HDD

**Hersteller/Modell:** ...... Samsung SSD 850 Evo, Western Digiatal Red (WD40EFRX)
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
**U/min./Preis:** .......... -/7.200/**162 Euro**/**158 Euro**

## 60 FPS IN 1.440P? NICHT IMMER!

- Dank der RX 480 erzielt ihr im Mehrspieler-Part von *Battlefield 1* in der WQHD-Auflösung fast 60 Fps.
- Bei *Watch Dogs 2* empfehlen wir den Wechsel von der 1440p- (35 Fps) zur 1080p-Auflösung (45 Fps).
- Die zu Vulkan kompatible RX 480 garantiert in Doom eine hohe FPS-Rate auch bei 2.560 x 1.440.

Gut bis optimal | Gut bis optimal | Gut bis optimal

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Chieftec Gaming GP-01B (Seitenfenster, keine Dämmung),3x 120-mm-Lüfter mitgel. (**74 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Straight Power 10, 600 Watt, Kabelmanagement, 80+ Gold (**105 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH25NSCO DVD-RW (**10 Euro**)

## NANOXIA NCORE RETRO: MECHANISCHE TASTATUR IM SCHREIBMASCHINEN-STIL

**Nanoxia präsentiert sein erstes Peripheriegerät in Form einer Tastatur. Die Ncore Retro erinnert nicht nur an eine Schreibmaschine, sondern klingt dank mechanischer Tastenschalter auch fast genauso.**

Der sonst eher für seine Gehäuse bekannte Hersteller Nanoxia gibt sein Debüt auf dem Peripheriemarkt und stellt mit der Ncore Retro eine besondere mechanische Tastatur vor, die vor allem beim Design stark von der bunt beleuchteten Konkurrenz abweicht. Nanoxia spendiert der für circa 110 Euro erhältlichen Ncore Retro nämlich runde Tastenkappen, die – hier ist der Name Programm – mit ihrem Retro-Stil an eine antike Schreibmaschine erinnern. Diesen Eindruck verstärkt die Tatsache, dass bei Nanoxias spritzwassergeschützter Ncore Retro, wie bei immer mehr mechanischen Tastenbrettern, die Tasten samt Schaltern nicht in das Chassis eingelassen, sondern freistehend sind.

Bei der Schalterbestückung nennt Nanoxia den asiatischen Hersteller Kailh (Kaihua Electronics), dessen weiße Schalter unter den Kappen im Schreibmaschinendesign stecken sollen. Dabei stimmen die Eigenschaften der weißen Kailh-Schalter mit denen der Kailh Blue überein, die wiederum an Cherrys MX-Blue-Modelle angelehnt sind: Die anfängliche Betätigungskraft liegt bei 50 g, die benötigte Kraft zum Überwinden des taktilen Auslösepunktes (nach 2 von 4 mm) bei 60 g. Da die weißen Kailh-Schalter haptisch und akustisch taktil sind, erzeugen sie ein hörbares Klickgeräusch, das im Falle der Ncore Retro das Gefühl einer Schreibmaschine durchaus verstärkt. Dazu kommt, dass der weiße Kailh-Schalter anders als der blaue wasserdicht sein soll.


Wie das Vorbild macht sich Nanoxias Ncore Retro beim Tippen akustisch bemerkbar.

# HIGH-END-PC




Dank der GTX 1070 im High-End-PC könnt ihr mit sehr wenigen Ausnahmen alle aktuellen Titel in 2.560 x 1.440 ohne Detailreduktion spielen. Für die UHD-Auflösung ist die GTX 1070 zu schwach.

## CPU



**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i7-6800K + ...................... Thermalright HR-02 Macho Rev. B
**Kerne/Taktung:** ......... 6c/12t/3,4 GHz (Turbo 3,6 GHz)
**Preis:** ................. **440 Euro + 45 Euro**

**ALTERNATIVE**

Mit dem **Core i7-6800K** empfehlen wir einen Sechskerner für den Sockel 2011-v3 (Broadwell E). Wenn ihr mit zwei Kernen weniger zufrieden seid, spart ihr **fast 100 Euro**, denn der **Core i7-6700 (Skylake/Sockel 1151)** kostet nur **347 Euro**.

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** ....... EVGA GTX 1070 SC ACX 3.0
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.594 (1.784 Boost)/4.000 MHz
**Speicher/Preis:** ........ 8 GDDR5/**460 Euro**

**ALTERNATIVE**

Für **Full HD/WQHD** seid ihr mit der **GTX 1070** optimal gerüstet. Für **UHD** reicht deren Leistung nicht. Dafür benötigt ihr eine **GTX 1080** wie die **Inno 3D GTX 1080 iChill X3** für **677 Euro. AMDs R9 Fury X (480 Euro)** kann hier nicht mithalten.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ..................... MSI X99A Rider
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ...... 8x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), PCI-E x1 2.0 (2), M.2/**199 Euro**

**ALTERNATIVE**

Die MSI-Platine verfügt u.A. über einen **m.2-** und zwei **USB-3.1-Ports**. Wer dem Skylake-Vierkerner (**Ci7-6700K**) den Vorzug vor dem **Core i7-6800K** gibt, benötigt eine **Sockel-1151-Platine** wie das **Gigabyte GA-Z170 X-Gaming 3** für **138 Euro.**

## RAM



**Hersteller/Modell:** .... Corsair Vengeance LED ..................... (CMU32GX4M2C3200C16B)
**Kapazität/Standard:** ... 2 x 16 Gigabyte/DDR4-3200
**Timings/Preis:** ....... 16-18-18-36/**230 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2)/ Western Digiatal Red (WD60ERF)
**Anschluss/Kapazität:** .... PCI-E 3.0 x4/512 GB/6.000 GByte
**U/min./Preis:** .......... -/7.200/**300 Euro/251 Euro**

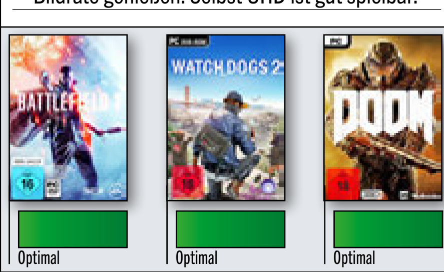
## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Bitfenix Shogun (Seitenfenster aus Glas, keine .......... Dämmung), 3x 120-mm-Lüfter mitgel. (**154 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Dark Power Pro 11 650 Watt (**152 Euro**)
**Laufwerk:** . Asus SBC-06D2X-U, extern USB 2.0 (**72 Euro**)

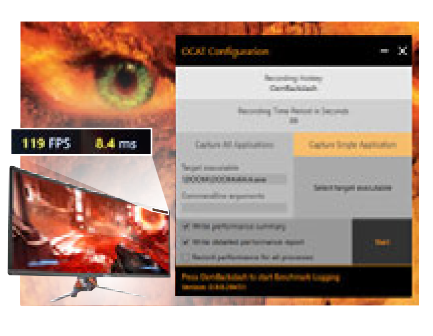
Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

## FÜR WQHD OPTIMAL, FÜR UHD GUT

- *Battlefield 1* ist in UHD mit ca. 50 Fps gut spielbar. In WQHD erhöht sich die Framerate auf 87 Fps.
- Mit 52 Fps (32 Fps bei UHD) liegt die GTX 1070 bei *Watch Dogs 2* in WQHD unter der 60 Fps-Grenze.
- In WQHD könnt ihr *Doom* mit einer sehr hohen Bildrate genießen. Selbst UHD ist gut spielbar.




Optimal | Optimal | Optimal




▲ Bei Github können Interessierte den Quellcode von OCAT beziehen und – das Können und die Programmiertools vorausgesetzt – diese verändern sowie weiterentwickeln. Den Download findet ihr unter: www.pcgh.de/OCAT.

## OCAT: AMD STELLT FRAPS-NACHFOLGER VOR

**Im Rahmen seiner GPU-Open-Initiative präsentierte AMD im Dezember das Open Capture and Analytics Tool. PC Games hat das neue Fraps ausprobiert.**

Beim Open Capture and Analytics Tool, kurz OCAT, handelt es sich trotz der Namensverwandschaft mit Nvidias FCAT nicht um ein weiteres Frametime-Spezialprogramm, sondern um „Fraps für Low-Level-APIs“: OCAT stellt eine grafische, auf dem Dotnet-Framework basierende Oberfläche sowie ein Overlay für DX12- sowie Vulkan-Anwendungen bereit und erlaubt es, die Bildrate nebst korrespondierender Frametimes über einen bestimmten Zeitraum zu protokollieren. Das Overlay, das sowohl die Fps als auch deren Berechnungszeit am rechten oberen Bildrand anzeigt, funktioniert auch mit den älteren Schnittstellen Open GL sowie Direct X 9 und 11. Wie bei Fraps lässt sich auch bei OCAT der Benchmark-Hotkey nach Gusto wählen, außerdem lassen sich die Ergebnisse als CSV-Dateien speichern, um sie beispielsweise mithilfe von Excel zu importieren und zu bearbeiten. Selbst die Spiele aus dem Windows Store lassen sich messen, in diesem Fall allerdings ohne Overlay-Unterstützung.

Die Log-Dateien landen nach der Messung unter \Benutzername\Dokumente\OCAT. Im funktional gestalteten Hauptfenster dürft ihr entscheiden, wie detailliert die Messwerte ausfallen sollen. Wollt ihr eine bestimmte Anwendung testen, zum Beispiel *Doom* unter der Vulkan-API (siehe Bild oben), muss deren Ausführungsdatei gesucht und anschließend über das Tool gestartet werden.

OCAT wurde im Rahmen von AMDs GPU-Open-Initiative vorangetrieben, ist jedoch Open-Source und vom Programmierer Daniel Suttor erschaffen. Die Basis der Software bilden neben Intels Presentmon einige beim webbasierten Online-Dienst Github erhältliche Programme. Dort können Interessierte zusätzlich auch den Quellcode beziehen um ihn zu verändern sowie weiterzuentwickeln.

# CES 2017: Projekte und neue Peripherie

Die CES ist die erste große IT- und CE-Messe des Jahres auf der kommende Hardware-Trends und Produkte präsentiert werden. Wir zeigen euch die Highlights. Von: Frank Stöwer



▲Das Unibody-CNC-Aluminium-Gehäuse von Project Valerie ist laut Razer ca. 3,8 cm hoch, das komplette Notebook soll weniger als 6 kg wiegen.

▶ Razers Projekt Ariana ist ein HD-Videoprojektor, der die Chroma-Software nutzt, um das Spielerzimmer mithilfe von Licht in Grafiken des Spiels zu hüllen.

CES ist die Kurzform für Consumer Eletronics Show und gerade letzteres ist auf dieser Messe, die immer am Anfang des Jahres in Las Vegas stattfindet, auch Programm. Mit auffällig gestalteten Ständen und showreifen Präsentationen führen fast alle namhaften Hersteller von Hardware und Unterhaltungselektronik ihre neuesten Projekte und für das Jahr geplanten Produkte vor. 2017 gab es beispielsweise bei Peripherie-Branchengrößen Razer und Roccat sehr interessante Geräte zu sehen.

**Razer: Projekte, die beindrucken**

Für Spieler, die schon alles haben, hat Razer auf der diesjährigen CES 2017 einen besonderen Klapprechner im Gepäck. Project Valerie (siehe Bild oben) wirft sage und schreibe drei Monitore in die Waagschale. Bei allen handelt es sich um IGZO-Displays mit 17-Zoll-Diagonale, 4K-Auflösung und G-Sync-Technik. Im Innern soll sich eine Geforce GTX 1080 verbergen. Damit sei das System gut für VR gerüstet. Beide Außendisplays sind in den mittleren Schirm integriert und werden über eine Ausfahr-Mechanik in Position gebracht. Obwohl Razer vor allem Gamer anspricht, soll Project Valerie als Produkt für professionelle Anwender ausgelegt sein und sich daher auch gut zum Arbeiten eignen.

Razers zweites Projekt namens Project Ariana soll Licht ins Spielezimmer bringen. Dabei handelt es sich um einen HD-Videoprojektor, der eine Ultra-Wide-Fisheye-Linse nutzt, wodurch der gesamte Raum in das Spielerlebnis einbezogen wird. Das System passt dazu die Projektion von Ingame-Elementen an die äußere Umgebung an. Weitere Einflussfaktoren wie Möbel oder die Raumbeleuchtung werden von den 3D-Tiefenerkennungskameras erkannt und kalibrieren sich Software-seitig automatisch selbst. Auf diese Weise soll sich das System individuell an jeden Raum anpassen.



◀Razers neue Top-Maus, die Leadr, verfügt über den neuen Owl-Eye-Sensor und nimmt ohne Kabel per Funk (2,4-GHz) mit dem PC Kontakt auf.

**Roccat: Neuer Sensor, neue Mäuse**

Mit den Mausmodellen Leadr, Kone EMP sowie Kone Pure 2017 kündigt Peripheriehersteller Roccat die Runderneuerung seines Spielermäuse-Portfolios an. Leistungszentrale aller Nager ist der optische Pixart-Sensor des Typs PMW3361, der von Roccat modifiziert und unter dem eigenen Namen Owl Eye (12.000 Dpi/50 g Beschleunigung) vermarktet wird und der ohne Pfadbegradigung und Mausbeschleunigung auskommt.

Roccats neues Maus-Flaggschiff ist die Leadr. Äußerlich entspricht sie der Tyon mit jeweils zwei Zusatztasten an den Haupttasten außen, der charakteristischen „Haifischflosse" an der Oberseite und drei Zusatztasten im Daumenbereich. Makro-Profile können auf dem 512 KByte großen internen Speicher abgelegt werden. Die Leadr funkt im Gegensatz zur Tyon kabellos im 2,4-GHz-Frequenzbereich. Die Kone EMP beerbt die Kone XTD. Form und Funktionen sowie die Anzahl der Tasten bleiben gleich, auffallend sind die beiden RGB-LED-Streifen Auch hier stehen 512 KB Speicher für Makro-Profile zur Verfügung.

Zu Roccats Tastaturneuauflagen gehört neben der Isku+ die Isku+ Force FX. Der Clou an diesem Keyboard mit RGB-Beleuchtung sind die sechs drucksensitiven Tasten. Die WASD Tasten sowie die Tasten E und Q besitzen je drei unterschiedliche Stufen, die durch unterschiedlichen Druck ausgelöst werden. Diese drei Stufen belegen Spieler dann mit verschiedenen Funktionen, wie Schleichen, Laufen und Rennen in First Person Shootern. ❑

▲ Neben dem überarbeiteten Gehäuse und und dem nativen Software-Support für Swarm bietet Roccats neue Isku+ FX auch drucksensitive Tasten.

# DAS GAMES-FESTIVAL FÜR ALLE

24.–26. APRIL
STATION, BERLIN




MAKINGGAMESFESTIVAL.COM




# AMD Crimson Relive

Die nächste Evolutionsstufe der Radeon Software ist da: Crimson Relive startet mit Version 16.12.1 und hat viele, sehr interessante Neuerungen für alle Radeon-Nutzer im Gepäck. PC Games schaut sich die Neuentwicklung einmal genauer an.

**Von**: Raffael Vötter

## CRIMSON RELIVE: WICHTIGE NEUERUNGEN

- **... Relive:** Hinter dem Namensgeber der neuen Radeon-Software steckt ein Capturing-Tool für Screenshots und Videos – inklusive On-Screen-Display/Toolbar sowie Streaming-Funktion auf Youtube, Twitch & Co.
- **... Chill:** Profilbasierte Funktion, welche die Bildrate in Spielen adaptiv senkt und somit Leistungsaufnahme und Lautheit eindämmt.
- **... Wattman:** Beim Polaris-Launch im Juni 2016 kündigte AMD an, die Wattman-Funktionen später weiteren Chips zugänglich zu machen. Der neue Wattman kann mit allen GCN-Chips der Generationen 1.1 und neuer umgehen – HD 79x0/78x0, R9 270[X]/280[X] & R7 370 bleiben außen vor.
- **... Linux:** Crimson Relive unterstützt nun alle dedizierten GCN-Grafikkarten sowie Freesync unter dem freien Betriebssystem.
- **... Freesync:** Funktioniert nun auch im rahmenlosen Fenstermodus (borderless window); außerdem werden nun mehr Hertz-Schritte zwischen der maximalen und minimalen Freesync-Range unterstützt.
- **... Installer:** Das Treiber-Setup kann nun mittels Klick auf „Neuinstallation" Treiberreste zuverlässig entfernen, alle Einstellungen werden zurückgesetzt.

AMD veröffentlichte mit der Radeon Software Crimson Relive Edition turnusgemäß eine neue Hauptversion seines Grafiktreibers. Wie 2014 (Catalyst Omega) und 2015 (RS Crimson) bringt auch die 2016er-Edition neue Funktionen sowohl für alte als auch für neue Radeon-Grafikkarten. Ursprünglich plante AMD, jedes Update mit einem anderen Rot-Ton zu benennen, doch beim Karmin-/Purpurrot macht die Firma eine Ausnahme: Crimson habe sich eine zweite Amtszeit verdient, so AMD, sodass wir diesen Farbton wiedererleben (englisch: to relive) dürfen. Passend dazu führt man eine in den Treiber integrierte Aufnahmefunktion ein. PC Games testet, was die RSC Relive Edition 16.12.1 leistet.

### RELIVE: AMDS SHADOWPLAY

Im Herbst 2013 rief AMD in Kooperation mit der Firma Raptr die Gaming Evolved App ins Leben, um ein Gegenstück zu Nvidias Geforce Experience anzubieten. Drei Jahre später, am 12. September 2016, endete die Zusammenarbeit, die Gaming Evolved App wird nicht weiterentwickelt. Um die Trauerphase möglichst kurz zu halten, bietet AMD übergangsfreien Ersatz an: Relive (eigentlich: „ReLive") ist Namensgeber und die wichtigste Funktion des neuen Treibers in einem. Dahinter steckt eine Capturing-Funktion für Screenshots und Videos inklusive Replay-Option. Bei der Benennung haben sich AMDs Wortspieler durchgesetzt, denn „ReLive" mit großem „L" ist



Nutzern einer älteren HD 79X0-Karte wie die Asus Radeon HD7970-DC2T-3GD5 DirectCU/3GB II TOP steht auch die neue Version des Wattman nicht zur Verfügung.

eine Zusammensetzung aus „live“ (jetzt; „leif“ ausgesprochen) und „relive“ (wiedererleben; „rie-liw“ ausgesprochen). Nomen est omen, denn ein Aufnahmeprogramm erlaubt Live-Aufnahmen, die konserviert und wiedererlebt werden können. AMDs offizielle Aussprache des Features entspricht dem englischen Wort „relive“.

Einmal installiert und aktiviert, haben Radeon-Nutzer in Spielen Zugriff auf eine Toolbar, welche sich auf Tastendruck über das Spielgeschehen oder den Windows-Desktop legt – auch Letzterer lässt sich aufnehmen. Aufnahmen werden mithilfe von konfigurierbaren Hotkeys erstellt. Weitere Informationen zu Relive erhaltet ihr auf den folgenden Seiten oder im Video auf der Webseite der Kollegen von der PCGH unter: https://goo.gl/I8HhmI.

## CHILL: DAS INTELLIGENTE FPS-LIMIT

Bei Chill handelt es sich um das zweite große Feature der Relive-Edition. Den Grundstein dafür bildet die Akquisition der Softwarefirma HiAlgo, welche AMD Mitte 2016 vollzog. Chill aktiviert ein adaptives Frame-Limit, das die Bildrate nicht starr, sondern intelligent anpasst. Die Idee dahinter ist schlüssig: Die Bildrate wird in Ruhephasen reduziert, beispielsweise bei einer Zwischensequenz, in einem Menü oder schlicht, weil die Natur ruft und ihr das Spiel nicht beenden möchtet. In diesen Phasen, bei denen keine Nutzereingaben stattfinden und somit auch keine hohen Bildraten notwendig sind, spart der PC – primär die Grafikkarte – Strom und die Lautheit sinkt. Geht es wieder zur Sache, wird im Idealfall eine hohe Bildrate knapp unterhalb derer geliefert, die der PC maximal stemmen kann. Das spart gegenüber ungedrosselter Wiedergabe Energie und schont die Ohren. Auch zu diesem Thema erfahrt ihr auf den folgenden Seiten und im Video mehr.

## TUNING PER WATTMAN 2.0

Mit den Polaris-Chips führte AMD im vergangenen Jahr den Wattman ein, das neue Tuning-Menü der Radeon Software. Bislang RX-400-exklusiv, steht Wattman mit dem Crimson Relive nun auch Besitzern älterer Radeon-Grafikkarten zur Verfügung. Das beinhaltet alle Modelle mit GCN-1.1-Genen oder neuer – Nutzer der altehrwürdigen HD 79x0, HD 78x0 und der jeweiligen Rebrands müssen sich mit Overdrive begnügen.

## LEISTUNGSTEST

AMD bewirbt die Leistungsverbesserung des Treibers nur am Rande – aus gutem Grund, wie unsere stichprobenartigen Spiele-Benchmarks zeigen: Gegenüber der noch recht frischen RS Crimson 16.9.1, mit der wir den neuen Leistungsindex ermittelten, erzielt die RSC Relive 16.12.1 zwischen null und zwei Prozent höhere Bildraten. Immerhin: Kein Spiel läuft langsamer, sodass auch Balkenfreunde bedenkenlos den neuen Treiber installieren können.

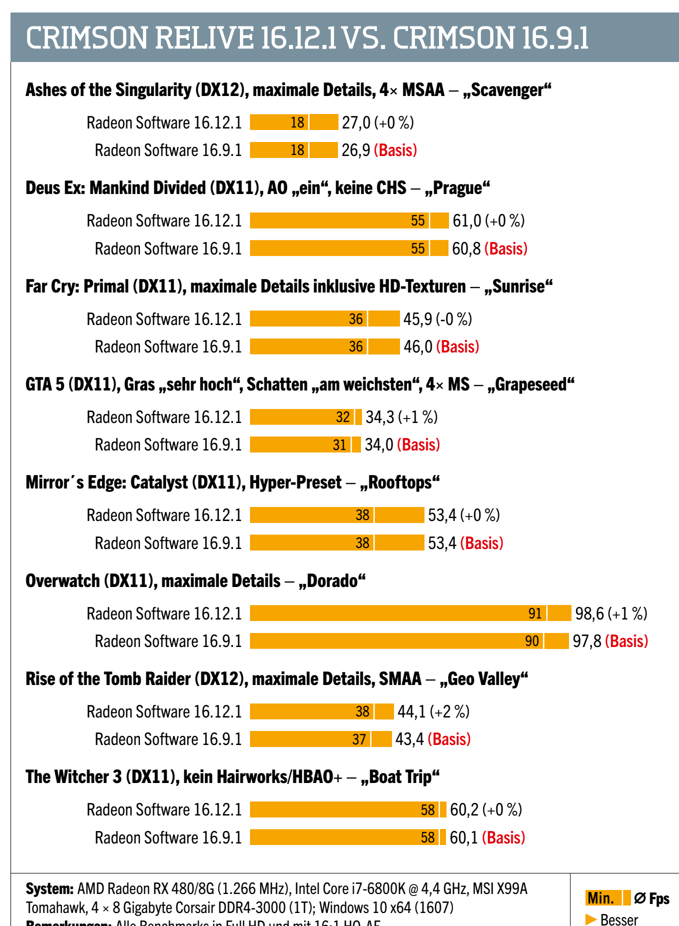
## DEMOKRATIE

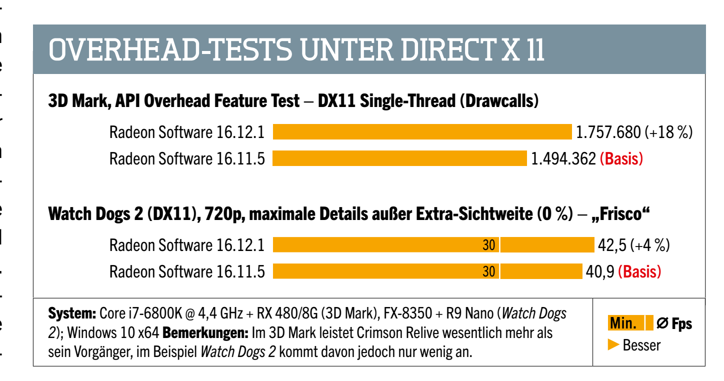
AMD legt Wert auf Nutzerwünsche: Klickt ihr in den Radeon Settings rechts oben auf den Stern, dürft ihr geplanten Treiberfunktionen durch Auswahl eine höhere Priorität zusprechen und weiteres Feedback geben. ❑

## FAZIT

**RS Crimson Relive**

Mit der neuen Radeon Software Crimson Relive führt AMD konsequent fort, was sie im Jahr 2015 begonnen hat. Die neuen Funktionen ReLive und Chill ergänzen das Funktionspaket um interessante Optionen. Unter dem Strich ist der Radeon-Treiber vollständig, rasant bedienbar und zuverlässig – allein der Stillstand bei VSR ist schwach.




## VIDEO-ENCODING MIT RELIVE 16.12: FEATURE-SUPPORT

| AVC (H.264) | 1080p30 | 1080p60 | 1440p30 | 1440p60 | 2160p30 | 2160p60 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Radeon R9 Fury X | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon R9 Fury | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon R9 Nano | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon RX 480 | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon RX 470 | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon RX 460 | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt |
| **HEVC (H.265)** | **1080p30** | **1080p60** | **1440p30** | **1440p60** | **2160p30** | **2160p60** |
| Radeon R9 Fury X | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon R9 Fury | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon R9 Nano | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon RX 480 | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon RX 470 | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt |
| Radeon RX 460 | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Unterstützt | Nicht unterstützt |

■ Unterstützt ■ Nicht unterstützt

## RADEON CHILL: „SCHLAUES" FRAMELIMIT FÜR HÖHERE EFFIZIENZ

**Bei Chill handelt es sich um ein adaptives Frame-Limit, das die Bildrate nicht starr, sondern intelligent, das heißt bedarfsabhängig, anpasst.**



Das neue Chill-Feature von Crimson Relive unterstützt bisher 18 Spiele, eines ist *TES 5: Skyrim*.

Der Algorithmus arbeitet mit zwei Fps-Schwellenwerten und einer Eingabe-Erkennung. Als Beispiel haben wir *The Elder Scrolls 5: Skyrim* auserkoren, eines der bislang 18 unterstützten Spiele (siehe Tabelle). Bleibt ihr nach dem Laden des Spielstands stehen, wird die Bildrate auf den im Spielprofil festgelegten Minimalwert gesetzt. Der Standard sind 40 Fps. Sobald ihr eine Taste drückt oder die Maus bewegt, schnellt die Bildrate nach oben – nicht auf das Niveau, welches euer Rechner maximal ausgeben kann, sondern auf den oberen der beiden Chill-Schwellenwerte. Hier liegt der Standard bei 62,5 Bildern pro Sekunde. Selbstverständlich funktioniert das nur, wenn euer Rechner konstant 62,5 Fps bereitstellen kann, ansonsten fällt die maximale Bildrate geringer aus.
Die Min- und Max-Werte lassen sich in den Profilen der Spiele einstellen. Bei unseren Tests mit *Skyrim* und *Overwatch* auf einer MSI Radeon RX 480 Gaming X 8G hat Chill enorme Auswirkungen auf den Verbrauch. In *Skyrim* (WQHD, maximale Details) führt ein offenes Frame-Limit zu einem GPU-Powerdraw (nur die GPU, nicht die komplette Karte!) von rund 160 Watt. Schalten wir Chill ein und aktivieren somit das 62,5-Fps-Limit, sinkt der Verbrauch auf unter 130 Watt; mit dem 40-Fps-Cap bei Stillstand sogar auf unter 100 Watt. Interessant ist, dass Chill auch dann 40 Fps setzt, wenn wir mittels C-Taste das automatische Laufen aktivieren. Der Algorithmus erkennt ergo nicht die Bewegung im Screenspace, sondern die Nutzereingaben. Chill funktioniert mit allen Radeon-Chips seit 2012 (HD 7000+) unter Windows 7/8.x/10 – Multi-GPU ausgenommen.

### CHILL IN AKTION: *SKYRIM* MIT ADAPTIVEM FRAMELOCK

**TES 5: Skyrim (DX9), „Sehr hoch"-Preset, 2.560 × 1.440 – „Secunda's Kiss"**

Fps bzw. Watt: 0, 20, 40, 60, 80, 100, 120, 140, 160, 180, 200

Zeit in Sekunden: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90

Chill aus – Fps · Chill aus – Watt · Chill an – Fps · Chill an – Watt

**Bemerkungen:** Angegeben sind die Bilder pro Sekunde (Fps; durchgezogene Linie) und die GPU-Leistungsaufnahme (Watt; gestrichelt). Bis Sekunde 7 und bei Sekunde 65 bis Sekunde 76 bleiben wir stehen. Dort, ohne Nutzer-Eingaben, limitiert Radeon Chill die Fps auf 40 und die Leistungsaufnahme sinkt stark.
**System:** MSI RX 480 Gaming X/8G (1.303 MHz), Core i7-6800K @ 4,4 GHz, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64 (1607), RSC Relive 16.12.1

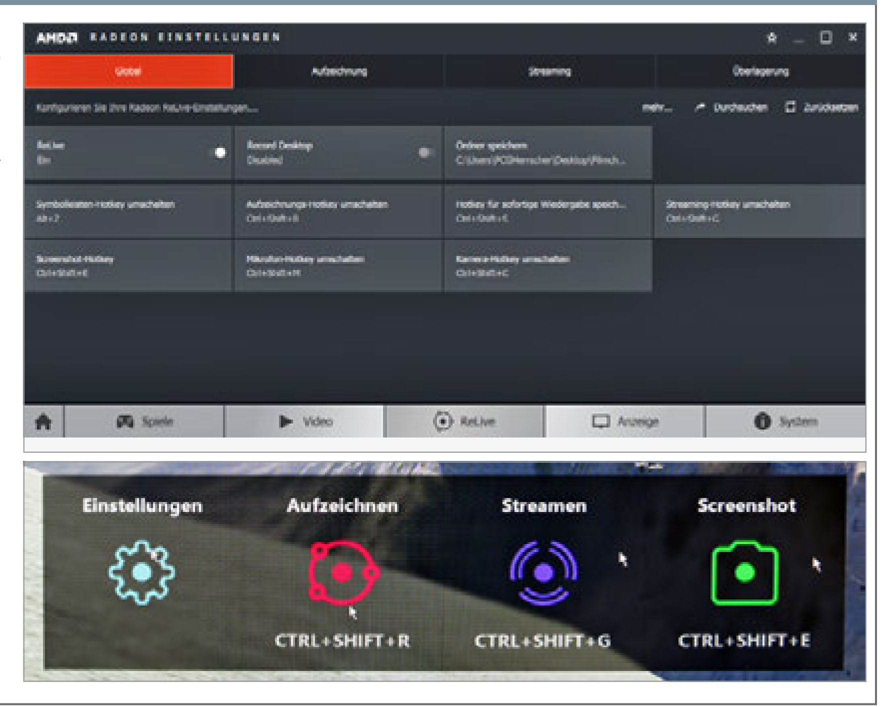
### SPIELEKOMPATIBILITÄT

| Spiel | API |
|---|---|
| *Team Fortress 2* | DX9 |
| *Overwatch* | DX11 |
| *Counter-Strike* | DX9 |
| *Paragon* | DX11 |
| *Crossfire* | DX9 |
| *Fallout 4* | DX11 |
| *Far Cry 4* | DX11 |
| *Far Cry Primal* | DX11 |
| *Call of Duty: Infinite Warfare* | DX11 |
| *Deus Ex: Mankind Divided* | DX11 |
| *Warframe* | DX11 |
| *Dark Souls 3* | DX11 |
| *The Witcher 3* | DX11 |
| *Planetside 2* | DX9 |
| *World of Warcraft* | DX11/DX9 |
| *Rise of the Tomb Raider* | DX11 |
| *Tomb Raider (2013)* | DX11 |
| *The Elder Scrolls 5: Skyrim* | DX9 |

## RELIVE: SCREENSHOTS UND VIDEOS AUFNEHMEN – OHNE RAPTR

**Relive ist Namensgeber und wichtigste Funktion des neuen Treibers zugleich. Das Feature erlaubt die komfortable Aufzeichnung von Videos und Screenshots.**

Relive ist optional, ihr dürft bei der Treiber-Installation entscheiden, ob das Feature installiert werden soll oder nicht. Doch auch mit einem frisch aufgespielten oder mittels Neuinstallation zurückgesetzten Treiber ist Relive deaktiviert. Ein Klick im entsprechenden Menü der Radeon Settings ändert das. Die Konfigurationsmöglichkeiten von Relive sind bereits in der ersten Implementierung umfangreich: Ihr dürft unter anderem die Tasten für die Aufzeichnung oder Einblendung der Ingame-Toolbar (siehe Bilder) sowie den Speicherort der aufgenommenen Shots und Videos festlegen. Selbstverständlich lässt sich auch die Qualität der Bewegtbilder inklusive Ton, Bit- und Bildwiederholrate einstellen. Die Kodierung erfolgt entweder mittels AVC (H.264) oder, RX-400-exklusiv, HEVC (H.265). Die Standard-Tastenkombination, um die Toolbar in Spielen einzublenden, ist Alt+Z. Um Problemen vorzubeugen, solltet ihr sowohl das Windows-10-DVR als auch weitere Overlay-Programme (u. a. MSI Afterburner) abschalten. Randnotiz: In älteren, internen Treiberversionen betitelte AMD das Relive-Feature – durchaus passend, aber an Nvidia erinnernd – „Shareplay".

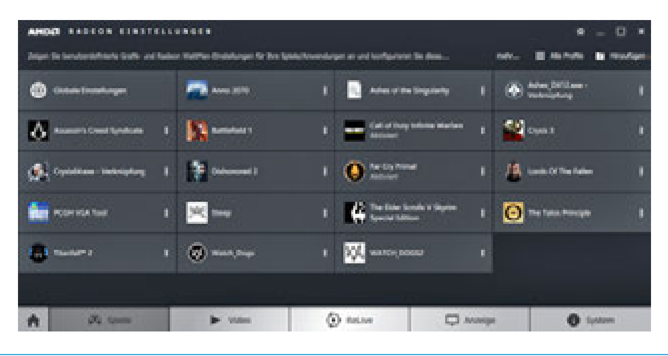


# Crimson Relive 16.12

## Spiele – Globale Einstellungen

1

Ein Klick auf den Button „Spiele“ öffnet die Liste installierter respektive vom Treiber erkannter Titel inklusive Symbol. Jeder einzelne erhält ein Profil, in dem ihr Einstellungen wie AA, AF, Vsync und, falls unterstützt, Wattman und Chill vornehmen könnt. Alternativ legt ihr die Einstellungen unter „Globale Einstellungen“ – „Globale Grafikkarte“ für alle Spiele auf die gleichen Werte.



## Globale Einstellungen – Wattman & Chill





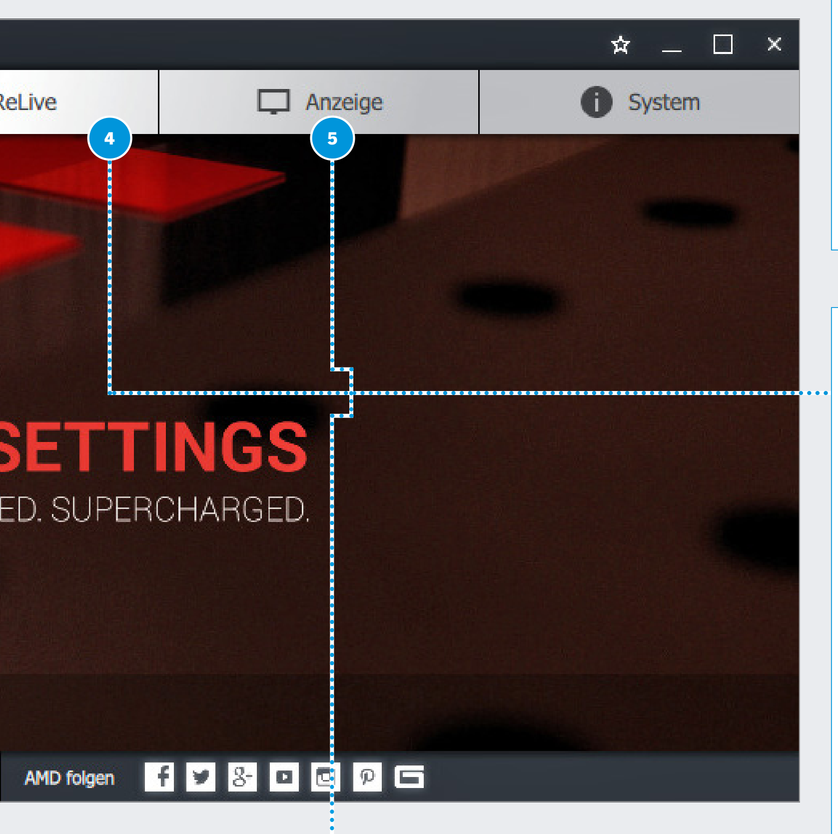




Unter „Spiele“ – „Globale Einstellungen“ befinden sich die Reiter „Globale Grafikkarte“, welcher standardmäßig geöffnet wird, sowie „Globaler Wattman“. Letzterer erlaubt globale, d. h. für alle verwendeten Spiele geltende Leistungs- und Lüftereinstellungen. Je nach Karte stehen mehr oder weniger Optionen zur Verfügung. Die Regler für den RAM-Takt und die Speichercontroller-Spannung sind beispielsweise RX-400-exklusiv.

Wattman ist auf allen modernen Radeon-GPUs der GCN-Generation 1.1 und neuer verfügbar. Das beinhaltet die Radeon HD 7790, R7 260(X)/360, R9 285/380(X)/290(X)/390(X), Nano/Fury (X) und selbstverständlich auch die RX-400-Serie. Nur die GCN-1.0-Chips Radeon HD 79x0, HD 78x0, R9 280(X)/270(X), R7 370 müssen sich aufgrund der eingeschränkten Konfigurierbarkeit mit dem alten Overdrive-Menü begnügen – dort findet sich der Reiter „Global Overdrive“. Chill lässt sich sowohl im Wattman als auch Overdrive global aktivieren.

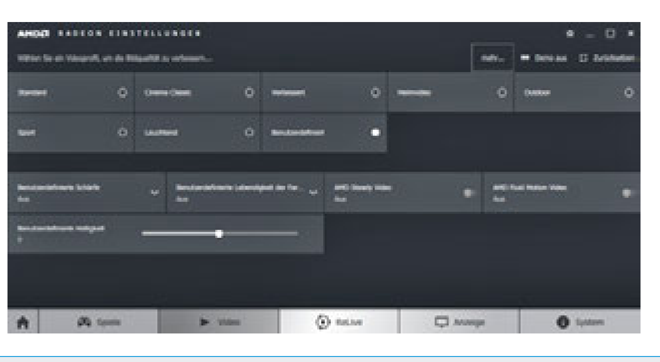
Wer jedes Spiel mit eigenen Takt- und Lüftereinstellungen nutzen möchte, sollte das in den jeweiligen Spielprofilen und nicht global erledigen.




## Video: Bewegtbilder auf Wunsch verbessern

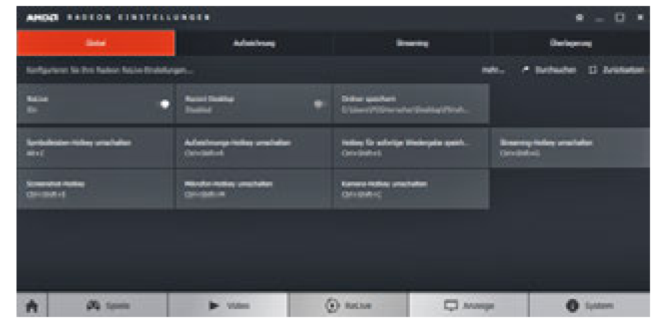


Dieses Menü der Radeon-Settings ist der Verbesserung von Videos gewidmet. Es bietet sowohl Voreinstellungen für gängige Videoformate als auch die Möglichkeit, alle Einstellungen einzeln zu justieren. Klickt dazu auf „Benutzerdefiniert“, dann öffnen sich die Optionen für Schärfe, Sättigung und mehr. Steady Video und Fluid Motion müssen von der Video-Software unterstützt werden.



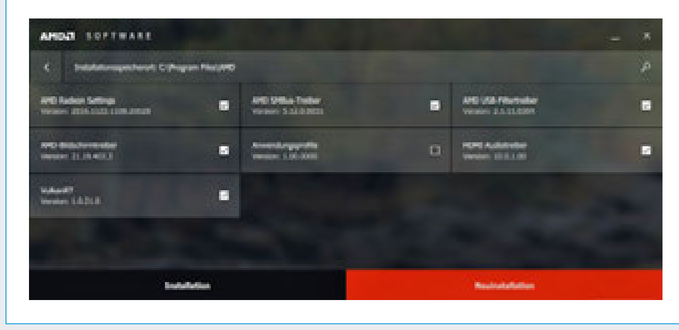
## Relive: Videos und Screenshots aufzeichnen

Was ihr mit Relive anstellen könnt, erläutern wir auf den vorherigen Seiten und in dem Video auf www.pcgh.de. AMD lässt euch bereits bei der Treiber-Installation die Wahl, ob ihr Relive installieren möchtet oder nicht – praktisch. Der „ReLive“-Button findet sich unabhängig davon stets mittig in den Radeon-Settings, zwischen „Video“ und „Anzeige“, und ist somit nicht zu übersehen.



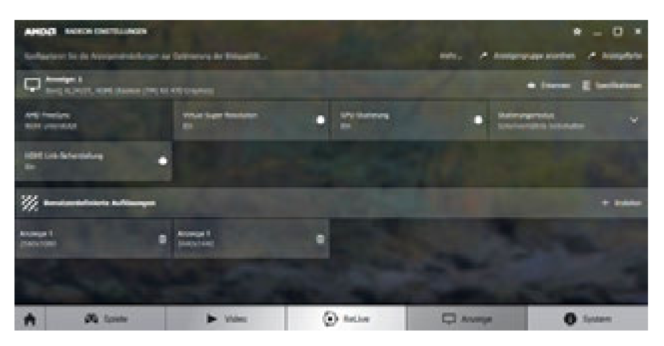
## Neuinstallation löscht „Treiberleichen“

AMD hat die Rückmeldungen seiner Nutzer beherzigt und das Treiber-Setup überarbeitet. Das beinhaltet nicht nur ein neues Antlitz im Stile der Radeon-Settings, sondern auch die Option „Neuinstallation“. Klickt ihr darauf, werden alle Treiberreste, möglicherweise noch vom Catalyst, sauber entfernt. Erst nach einem Neustart wird der frische Treiber installiert – das beugt Nebenwirkungen vor.



## Anzeige

In diesem Menü befinden sich die Optionen für Virtual Super Resolution (VSR), Bildskalierung, Farbtemperatur sowie – das ist neu bei Relive – benutzerdefinierte Auflösungen. Ein Klick auf „Erstellen“ erlaubt es euch beispielsweise auf einem UHD-Display, die UWQHD-Auflösung 3.440 × 1.440 mit CVT-Timings einzutragen und zu nutzen. Ebenfalls unter „Anzeige“ findet sich die neue HDMI-Diagnostik.



# Im nächsten Heft

❑ Test

## Halo Wars 2



Schafft es Microsoft, dem dahinsiechenden Echtzeit-Strategie-Genre mit diesem ambitionierten Projekt wieder neues Leben einzuhauchen? Unser ausführlicher Test gibt die Antwort!

❑ Test

**For Honor** | Drei Fraktionen, brutale Kämpfe, viel Action: Überzeugt Ubisofts Schlachten-Sim?



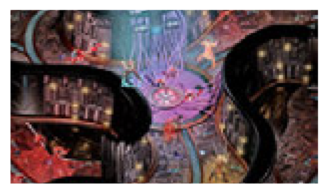
❑ Aktuell

**Mass Effect: Andromeda** | Geht's auch ohne Shepard? EAs Weltraum-RPG spaltet die Fans!



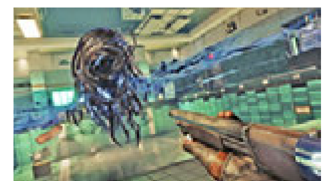
❑ Test

**Torment: Tides of Numenera** | Irrer geht's nimmer: Ein Classic-RPG-Erlebnis der anderen Art.



❑ Aktuell

**Prey** | Wie gut ist der Shooter wirklich? Wir spielen eine fast fertige Fassung viele Stunden an.



## PC Games 03/16 erscheint am 22. Februar!

Vorab-Infos ab 18. Februar auf www.pcgames.de!

**VOLLVERSIONEN** IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

## DUNGEONS 2



Im Echtzeitstrategiespiel *Dungeons 2* schwingt ihr euch wieder zum Herrscher von fiesen Verliesen auf. Viel Spaß dabei, wackere Helden ins Verderben zu locken.

*Alle Themen ohne Gewähr





computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

**Chefredakteur Print/Online** Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Leitender Redakteur Online** David Bergmann
**Leitender Redakteur Print** Sascha Lohmüller
**Redaktion** Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Sönke Siemens, Raffael Vötter, Ulrich Wimmeroth
**Redaktion Hardware** Frank Stöwer
**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth, Jan Weingarten, Lars Kromat
**Layoutkoordination** Albert Kraus
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert © Electronic Arts
**Video Unit** Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

**Vertrieb, Abonnement** Werner Spachmüller (Ltg.)
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.)
**Produktion** Uwe Hönig

www.pcgames.de
**Head of Online** Christian Müller
**SEO/Produktmanagement** Stefan Wölfel
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
**Webdesign** Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Head of Digital Sales**
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Anzeigenberatung Print**
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

**Anzeigendisposition** E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen






Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

HARDWARE-SPECIAL

Seite 116

## IM TEST: STARKE NOTEBOOKS MIT NVIDIAS GTX-10-GRAFIK



Bild: MEV

Aus dem Angebot neuer Laptops mit den Nvidia-GTX-10-Grafikkarten betrachten wir vier verfügbare Modelle in einem streng festgelegten Preisrahmen. Lohnt sich die Anschaffung eines Laptops mit so einer finanziell und leistungstechnisch außergewöhnlichen High-End-Karte?

SPECIAL

Seite 122

## 25 SPIELEPERLEN, DIE MAN GEZOCKT HABEN SOLLTE



2016 war es schwerer denn je, den Überblick über den PC-Spielemarkt zu behalten: Laut der Analyse-Website Steam Spy sind im letzten Jahr allein auf Steam rund 4.200 neue Spiele erschienen! Angesichts dieser unglaublichen Menge geraten viele großartige Titel natürlich ins Hintertreffen. Deshalb haben wir 2016 noch mal Revue passieren lassen und uns angeschaut, welche Spiele uns abseits vom Massenmarkt begeistert haben.

# Nvidia Pascal: Neue Notebooks im Test

Nvidia hat die GTX-10-Serie auf Notebooks losgelassen, die Leistungswerte beeindruckten schon vorab. Nun werfen wir einen Blick auf die ersten verfügbaren Herstellermodelle.

**Von:** Manuel Christa

Bild: MEV

## VON DER FLUNDER BIS ZUM BACKSTEIN: DIE FLEXIBLE GENERATION

**Bei Nvidias GTX-10-Serie für Notebooks geht es nicht nur um Leistung, sondern auch um Effizienz. Neben dem typisch wuchtigen Format von High-End-Gaming-Laptops sind mit der GTX 1060 und ihrer geringen Leistungsaufnahme auch sehr dünne Geräte realisierbar, mit denen sich in Full HD (1.920 x 1.080) trotzdem gut spielen lässt.**



MSI GS63VR mit Geforce GTX 1060

MSI GT72VR mit Geforce GTX 1070

MSI GT73VR mit Geforce GTX 1080

Aus dem Angebot neuer Laptops mit den Nvidia-GTX-10-Grafikkarten haben wir vier verfügbare Modelle angefordert und dabei aber einen strengen Preisrahmen festgelegt. Was Ausnahmekarten wie die Geforce GTX 1080 in einem Laptop leisten können, haben wir bereits in einem vorangegangenen Test gezeigt – das Problem an solchen High-End-Karten ist jedoch dasselbe wie am Desktop-Rechner: Sie sind kostspielig – für die günstigsten GTX-1080-Exemplare sind derzeit immer noch über 600 Euro fällig. Dabei sind Notebooks im Vergleich zu stationären PCs mit identischer Leistung ohnehin schon teurer; sollen doch alle Komponenten auf geringstem Raum untergebracht und auch noch adäquat gekühlt werden. Wir konzentrieren uns daher vorerst auf den Preisbereich bis etwa 2.000 Euro und prüfen, welche Hardware uns dort zur Verfügung steht.

## NEUE NOTEBOOKS IM TEST

Gemeinsame Beobachtung bei allen Probanden: Die zum Pascal-Launch noch groß angekündigten WQHD-Displays – im Desktop-Bereich längst etabliert –, sind zumindest in dieser Preisklasse kaum zu bekommen, ganz zu schweigen von höheren Auflösungen. In Anbetracht der zur Verfügung stehenden Grafikleistung ist dies nicht überraschend, kommt doch mit der GTX 1060 häufig eine für 1080p prädestinierte Karte zum Einsatz. Nur in Härtefällen lohnt sich in dieser Auflösung auch eine GTX 1070, wie ihr am Beispiel rechts erkennen könnt: Für *The Vanishing of Ethan Carter Redux* mit maximalen Detaileinstellungen, Supersampling und temporaler Glättung bedarf es roher Leistung, um die Bildrate über 60 Frames zu hieven.

Doch es geht nicht nur um die Auflösung: 120 Hertz Aktualisierungsrate wurden zum Launch versprochen; auch das ist im Desktop-Bereich nichts Besonderes mehr. Unter 2.000 Euro ist die Verbreitung derartiger Panels aber bescheiden. Da einige Hersteller erst langsam auf die höheren Refreshraten umsatteln, könnte sich die Lage in den nächsten Monaten aber noch verbessern. So wird Schenker das XMG P507 mit der Einführung von Kaby Lake mit einem 120-Hertz-Panel ausrüsten. Auf eine besondere Erläuterung zu den in die Geräte eingebauten Skylake-Mobile-Prozessoren verzichten wir an dieser Stelle, denn in allen Testmustern kommt derselbe Core i7-6700HQ zum Einsatz, wobei es sich um den derzeit am häufigsten eingesetzten Prozessor bei Gaming-Notebooks handelt. Mit 2,60 GHz Basis- sowie 3,50 GHz Turbo-Takt (Single Core) liefert er mehr als genug Rechenleistung für aktuelle Spiele, die ohnehin meist grafiklimitiert sind. Erwartungsgemäß sind die CPU-Benchmark-Ergebnisse durch die Bank deckungsgleich (siehe Testtabelle auf Seite 121).

In allen Notebooks kommt als System-Datenträger eine SSD zum Einsatz, die Kapazität liegt jeweils bei 256 Gigabyte – Ausnahme ist das HP Omen 17, bei dem auch aufgrund der nur 128 GB umfassenden SSD ein relativ niedriger Preis angesetzt werden kann. In allen Fällen fungiert eine konventionelle 2,5-Zoll-Festplatte mit 7.200 U/min mit einem Terabyte Volumen als „Datengrab“.

**MSI GT62VR 6RE: Von den vier getesteten Geräten präsentiert sich das GT62VR 6RE von MSI knapp am besten.** Da der Hersteller MSI ein verwirrend großes Portfolio an gleichnamigen, aber unterschiedlich bestückten Notebooks auf den Markt wirft, gilt unsere Bewertung leider nur für die in der Testtabelle angegebene Konfiguration. Mit rund 2.100 Euro überreizt das GT62VR eigentlich unseren Preisrahmen, bietet aber das beste Paket aus Spieleleistung, Lautheit, Verarbeitung und Ausstattung. Nur der etwas klobige Formfaktor mit bis zu 43 Millimetern Höhe im eingeklappten Zustand wirkt im Vergleich zur Konkurrenz (und anderen hauseigenen Modellen) etwas aus der Zeit gefallen.

Es zeigt sich aber, dass sich die Verweigerung des Slim-Trends bei einem Spielelaptop lohnen kann, weil größere Radiallüfter eingebaut werden können. Diese befördern im „Auto“-Modus – einstellbar über das vorinstallierte „Dragon Center“ – die Abwärme auch bei hoher 3D-Last mit nur 1,9 Sone aus dem Aluminium-Gehäuse, was repektabel leise für ein Notebook mit GTX 1070 ist. Letztere wird unter Last so auf maximal 83 Grad gehalten, unser Bestwert im Test (gemessen bei 23 Grad Raumtemperatur). Das riesige Lüftergitter an der Gehäuseunterseite erleichtert das Nachziehen von Frischluft, Voraussetzung ist natürlich eine ebene Unterlage. Per dediziertem Boost-Hotkey können die Lüfter auch auf 100 Prozent

## ÜBERTAKTUNGSPROFI: REVISION DES EVGA SC17

**Übertakten am Laptop – das geht auch und ganz besonders mit den taktfreudigen GTX-10-Karten. Ein Hersteller hat sich im Notebook-Bereich sogar darauf spezialisiert.**




Preislich passt das neue EVGA SC17 zwar nicht mehr in unsere Marktübersicht, gehört aber zu den interessantesten Notebooks mit GTX-10-Bestückung. Dabei handelt es sich streng genommen „nur“ um eine Neuauflage, denn den äußerlich gleich aussehenden Vorgänger nahmen wir bereits im Frühsommer in Augenschein. Anstelle der damals verwendeten Geforce GTX 980M sorgt nun eine GTX 1070 für Grafikpower, während als Prozessor unverändert ein Core i7-6820HK mit offenem Multiplikator zum Einsatz kommt. Beide Komponenten können über ein vollwertiges UEFI-BIOS übertaktet werden, wahlweise funktioniert dies auch per Hotkey oder mit dem herstellereigenen Precision-X-Tool. Neben einer vordefinierten Auto-Übertaktung auf 4,0 GHz (CPU, Single-Core-Turbo) können auch benutzerdefinierte Taktraten bis 4,2 GHz sowie die exakte Kernspannung (VCore) angelegt werden. Die GTX 1070 taktet im Auto-OC-Modus mit 1.480 MHz, per manueller Regelung sind sogar 1.645 MHz drin. Grenzen setzt jedoch, wenig überraschend, die Temperatur. Trotz 4,5 Kilogramm Gewicht und des Einsatzes von viel Metall schützt sich die Hardware per Throttling (Taktdrosselung) vor dem Hitzetod. Auch die restlichen Parameter stimmen, denn DDR4-2666-RAM, Ultra-HD-Auflösung und Clear-CMOS-Schalter sind nicht gerade Allerweltsspezifikationen. Kostenpunkt: voraussichtlich 2.700 bis 3.000 Euro.




## SPIELE-BENCHMARKS IN 1.920 × 1.080

**Bioshock Infinite, maximale Details inklusive DX11-DoF – „New Eden“**

| Modell | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| MSI GT73VR | 117 | 157,61 (Basis) |
| Gigabyte P57 | 106 | 129,5 (-18 %) |
| HP Omen 17 | 113 | 129,3 (-18 %) |
| MSI GT62VR 6RE | 101 | 123,1 (-22 %) |
| Schenker XMG P507 | 91 | 100,2 (-36 %) |

**Vanishing of Ethan Carter Redux, Resolution Scale 150%, TAA – „Tracks“**

| Modell | Min. | Ø Fps |
|---|---|---|
| MSI GT73VR | 140 | 151,3 (Basis) |
| Gigabyte P57 | 73 | 77,1 (-49 %) |
| MSI GT62VR 6RE | 68 | 72,3 (-52 %) |
| HP Omen 17 | 66 | 70 (-54 %) |
| Schenker XMG P507 | 45 | 47,4 (-69 %) |

**System:** Windows 10 X64, Geforce 373.06 WHQL **Bemerkungen:** Zur Ergänzung haben wir die Werte des MSI GT73VR mit einer Geforce GTX 1080 hinzugezogen. Im Vergleich wird deutlich, dass die stärkste Pascal-Karte in Full HD komplett unterfordert ist.

Min. | Ø Fps
▶ Besser



Das Kunststoff-Chassis des HP Omen 17 in Kohlefaser-Optik sieht schick aus, wichtiger aber: Es ist tatsächlich immun gegen Fingerabdrücke – ein seltenes Erlebnis.




Typisch für die Clevo-Fabrikate im Angebot von Schenker: Dem Trackpad des XMG P507 wurde ein Fingerabdrucksensor zur Anmeldung spendiert.

hochgeregelt werden. Praxis- beziehungsweise spieletauglich ist dies selbstverständlich nicht.

Interessanterweise setzt sich das MSI GT62VR bei der Laufzeit sehr deutlich ab, obwohl die Kapazitäten des 80-Wh-Akkus eigentlich im Mittelfeld liegt: Über acht Stunden hielt das Notebook bei geringer 2D-Last durch, obwohl wir Energiesparmaßnahmen wie den Wechsel auf die Intel-IGP oder eine reduzierte Hintergrundbeleuchtung dabei ausgeschaltet haben. Das Trackpad mit leicht aufgerauter Oberfläche und eine präzise Tastatur erleichtern den Alltagsgebrauch, MSI-typisch kann Letztere per optionaler RGB-Beleuchtung aufgehübscht werden. Kritik verdient der Klang, die Dynaudio-Lautsprecher werden ihrem Namen nämlich überhaupt nicht gerecht: Allzu dumpf schallt es unter dem Chassis hervor und neben den erwartungsgemäß bescheidenen Tieftönen fehlt es auch nach oben an Details. Wie bei vielen Laptops empfehlen wir also auch beim MSI GT62VR einen Kopfhörer zum Spielen. Das 60-Hertz-Display mit IPS-Zellen hat eine etwas warme Farbtemperatur, ist aber reaktionsschnell und vor allem G-Sync-fähig – eine hervorragende Sache. Obwohl wir nur peripher auf vorinstallierte Programme eingehen, ist die Fülle an MSI-Tools oder lizenzierten Konfigurationsprogrammen sehr auffällig und nicht nur positiv – diese Software macht es sich im Autostart gemütlich und ist nicht immer nützlich. Der guten Gesamtwertung tut das jedoch keinen Abbruch.

**HP OMEN 17: Hewlett-Packard hat das robuste und schwere Omen 17 für die neue GPU-Generation einer dezenten Überarbeitung unterzogen.** Unterschiede zum Vorgänger, der mit einer GTX 970M ins Rennen ging, sucht man jedoch mit der Lupe. Wenigstens optisch macht das Notebook von allen Teilnehmern den edelsten Eindruck, ist abgesehen vom prangenden Logo auf der Display-Rückseite eher minimalistisch gehalten und mit drei, vier Kilogramm recht schwer. Die clever gearbeitete Kunststoffoberfläche fällt sehr viel resistenter gegen Fingerabdrücke aus als alle anderen zuletzt von uns getesteten Notebooks. Erfreulich sind die kräftigen Scharniere des Displays – allzu oft die Achillesferse eines länger genutzten Laptops. Trotz Verzicht auf ein Metallgehäuse wirkt die Verarbeitung insgesamt gut, weil verwindungssteif, wäre da nicht das zumindest bei unserem Sample defekte Trackpad. Dieses verfügt nicht über beigeordnete Tasten, sondern muss am vorderen Ende heruntergedrückt werden. Leider federt der Mechanismus stark nach und nimmt etliche Eingaben nicht zuverlässig an – wie wir hoffen ein Einzelfall, denn dies war beim Vorgänger nicht als Problem bekannt.

Kaum Besonderes vermittelt die Anschluss-Palette: Dreifach USB 3.1 Typ A sollten im Großen und Ganzen zwar ausreichend sein, doch die Konkurrenz macht vor, dass man auch an einem sehr viel schmächtigeren Chassis wenigstens noch USB Typ C oder einen weiteren Mini-Displayport unterbringen kann. Seine Kernkompetenzen als Gaming-Rechner



Optische Laufwerke sind bei Spiele-Laptops rar, gleichwohl kann der Hot-Swap-Schacht beim Gigabyte P57 mit einem solchen bestückt werden.

bestätigt das HP Omen 17 bestens, liefert dank der verbauten GTX 1070 starke Bildraten, wird dabei aber auch heißer und lauter als die Konkurrenz – wir messen bis 89 Grad GPU-Temperatur und bis zu 4,0 Sone Lautheit. Das könnte ein Hinweis dafür sein, dass das Omen 17 trotz seines Gewichts Mühe hat, seine Hardware auf Temperatur zu halten. Obwohl man auf große Namen aus dem Audiogeschäft verzichtet hat, liefert das Omen 17 den mit Abstand besten Sound im Feld – jedenfalls für Laptop-Verhältnisse, an das erstaunliche Volumen des Acer Predator 17 (Testnote: 1,62) reicht es aber nicht heran. Für Freude sorgt das 75-Hertz-Display mit 17,3 Zoll und G-Sync. Der 96-Wh-Akku hält im 2D-Betrieb bei niedriger Last, aber maximaler Helligkeit immerhin fünfeinhalb Stunden durch.

**GIGABYTE P57X V6: Gigabyte setzt beim mit einem hellen und kontrastreichen LCD bestückten P57X v6 ebenfalls auf eine Geforce GTX 1070, realisiert dies aber in einem viel flacheren Gehäuse.** So schön dieses mit den orangenen Seitenleisten und dem mattierten Finish auch wirkt – ein auf Höhe der Handballenablage knarzender Rahmen und ein „ausgeleiert" wirkendes Trackpad trüben den guten Gesamteindruck. Leistungsmäßig agiert das P57X auf der Höhe der anderen Vertreter mit GTX 1070, sortiert sich in Sachen GPU-Temperatur und Geräuschkulisse genau zwischen dem GT62VR und dem Omen 17 ein. Ein Leisetreter ist das P57X v6 mit bis zu 3,3 Sone bei 3D-Last und 0,4 Sone im Leerlauf aber nicht. Zwei absolute Alleinstellungsmerkmale sorgten im Test für Freude: Der frontal zugängliche Hot-Swap-Schacht verfügt in unserer Konfiguration über ein optisches Laufwerk, in diesem Fall Typ DVD-RW. Es kann aber ebenso eine 2,5-Zoll-Festplatte ingesetzt werden – das hat ebenso Seltenheitswert wie der D-Sub-Anschluss für die Verbindung mit älteren Anzeigegeräten. Zusammen mit den weiteren Anschlussmöglichkeiten über Mini-Displayport, HDMI, USB 3.0 (dreifach), USB 3.1 (Typ C) sowie dem obligatorischen SD-Reader und zwei Klinkenanschlüssen für Kopfhörer und Mikrofon liefert das P57X somit eine gute Auswahl an Anbindungen.

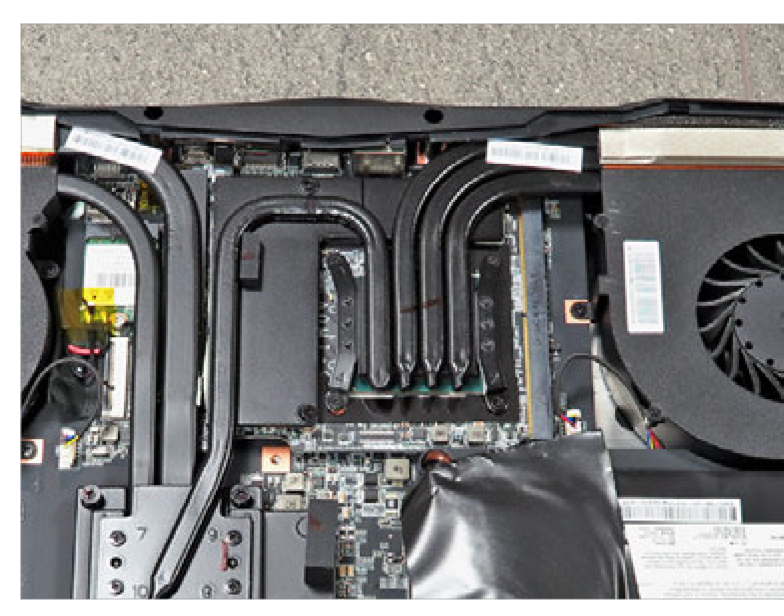
Das 60-Hertz-Display mit 17 Zoll, IPS und Full-HD-Auflösung liefert im Test die beste Bildqualität aller Probanden: Exzellente Kontraste, lebendige Farben, bis zu 330 cd/m² Helligkeit und eine dabei gute Uniformität sind zu begrüßen. Schade, dass gerade dieses Panel nicht mit G-Sync angesteuert werden kann – die Synchronisierungstechnologie lässt sich im Treiber nicht aktivieren.

**SCHENKER XMG P50: 7Der einzige 15,6-Zöller und GTX-1060-Vertreter im Test platziert sich nicht weit hinter den leistungsfähigeren Notebooks.** Das hat er zunächst seiner guten Ausstattung und tadellosen Verarbeitung zu verdanken – trotz des sehr bescheidenen Profils von zweieinhalb Zentimetern Höhe im eingeklappten Zustand ist Platz für einen doppelten Mini-Displayport, zweimal USB Typ C nebst dreifachem USB 3.0 (Typ A). Sogar ein SIM-Kartenleser ist vorhanden. Tastatur und Trackpad sind nach denen des MSI GT62VR die besten im Test, weil sie präzise reagieren. Beim P507 kann aber ein integrierter Fingerabdrucksensor außerdem als Sicherheitsbarriere (beispielsweise zur Benutzer-Anmeldung in Windows) genutzt werden. Die den handlichen Formfaktor ermöglichende Geforce GTX 1060 erreicht natürlich nicht dieselben Bildraten wie ihre größere Schwester; für 1.920 × 1.080 Pixel ist sie aber auf jeden Fall schnell genug. Ein weiterer Vorteil: Sie ist sparsamer und leiser zu kühlen – das resultiert in einer Akku-Laufzeit von über fünf Stunden trotz viel geringerer Batterie-Kapazität (60 Wh) und gerade einmal 2,0 Sone unter 3D-Last. Schenker versprach uns auf Nachfrage außerdem, die Lüfterkonfiguration durch ein Update des Embedded Controllers noch weiter senken zu wollen. Dies soll auf alle künftig assemblierten und ausgelieferten Versionen des XMG P507 bereits zutreffen. Wer die Reserven des Kühlkonzepts ausnutzen will, kann die Taktrate von CPU und GPU per vorinstallierter Software noch erhöhen und der GTX 1060 so zu mehr Leistung verhelfen.

Die eigentliche Trumpf-„Karte" sorgt jedoch gar nicht für hohe Bildraten, sondern blitzschnelle Datenbewegung: Die als Systemspeicher dienende SSD 961 Pro sorgt für sequenzielle Leseraten von über 2.000 MB/s und ultraniedrige Zugriffszeiten. Aufgrund eines Treiberproblems sehen die Schreibraten mit AS-SSD jedoch gruselig aus, glücklicherweise ist diese Anomalie im Alltagsbetrieb nicht zu spüren. Auffällig gut ist



Das HP Omen 17 kann mit einer Wartungsklappe punkten, leider erreicht man hierdurch lediglich den Arbeitsspeicher.



Die Geforce GTX 1070 im MSI GT62VR 6RE ist nicht fest verlötet, sondern per MXM-Steckkarte umgesetzt. Das ermöglicht den Austausch der Grafikchips im Defektfall.



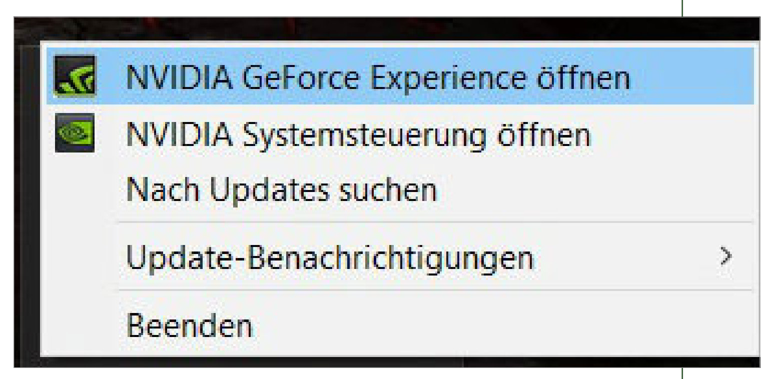
MSI setzt nun auf sehr großflächige Belüftungsgitter am Unterboden. Das zahlt sich bei der Kühlleistung und Lautheit aus (nur 2,0 Sone unter 3D-Last).

## AKKU-LAUFZEIT: BATTERY-BOOST ALS WUNDERMITTEL?

**Als tragbare Computer sollten auch Spiele-Laptops unterwegs nutzbar sein. Aufgrund des hohen Energiebedarfs von Grafikkarte, CPU, LCD und limitierter Akku-Kapazitäten ist dies jedoch selten der Fall.**

Nvidia versucht, diesem Problem seit der GTX-800M-Reihe mit den „Optimus" und „Battery-Boost" genannten Funktion beizukommen. Erstere bedient sich der Tatsache, dass in den meisten CPUs ein integrierter Grafikprozessor vorhanden ist – beim Intel Core i7-6700HQ hier im Testfeld ist dies beispielsweise der HD Graphics 530, der im grafisch unaufwendigen 2D-Betrieb die Arbeit übernehmen kann. Das spart gegenüber der dedizierten Grafikkarte Energie ein und verlängert somit die Zeitspanne, in der das Notebook vom Akku gespeist werden kann, ist aber inkompatibel mit G-Sync (welches die IGP nicht beherrscht).

Mit Battery-Boost wendet Nvidia ein anderes Prinzip an, das die vor allem unter 3D-Last bescheidene Laufleistung der meisten Laptops erhöhen soll. Dabei wird die Taktrate der jeweils eingesetzten GTX-Karte dynamisch an den gerade vorliegenden Leistungsbedarf angepasst, also in fordernden Szenen gesteigert und wenig fordernden Szenen abgesenkt, wobei sich der Treiber an einem vorher festgelegten Frame-Target orientiert. Dieses lässt sich über die „Geforce Experience" in Fünfer-Schritten bis hinab auf 30 Fps justieren – leider, wie man sagen muss, denn das optional installierbare Programm setzt in der neuesten Version nun doch ein Benutzerkonto voraus. Die Funktion hätte ebenso gut im klassischen Nvidia Control Panel untergebracht werden können. Battery-Boost funktioniert auch mit aktiviertem G-Sync und sorgt den Herstellerangaben zufolge für „bis zu zweimal längeres Gaming". In unserem Test erhöht sich die 3D-Laufzeit mit aktivem Boost und 45-Fps-Target um immerhin fast 30 Minuten gegenüber angeforderten 60 Frames pro Sekunde. Mit einem Fps-Lock auf 30 Frames pro Sekunde lebt der Akku noch länger; doch eine derart niedrige Bildrate ist nur in wenigen Spielen erträglich. Die Laufzeit variiert jedoch von Spiel zu Spiel und selbst mit dem Tauschhandel Leistung gegen Zeit werden Gaming-Laptops nicht zu Mobilitätswundern.




### AKKU SCHONEN: TAUSCHE FRAMES GEGEN ZEIT

**MSI GT62VR 6RE, maximale Akku-Laufzeit bei 3D-Last**

| Einstellung | Minuten |
|---|---|
| Battery Boost (60 Fps) | 75 (Basis) |
| Battery Boost (45 Fps) | 105 (+40 %) |
| Battery Boost (30 Fps) | 130 (+73 %) |

**System:** Core i7-6700HQ, 2 × 8 GB DDR4, GTX 1070, Win10 x64, Geforce 373.06 WHQL **Bemerkungen:** Battery-Boost kann einen deutlichen Unterschied machen, doch in fordernden Spielen knickt die Bildrate zu sehr ein.

**Minuten** ▶ Besser




auch das 15,6-Zoll-Display, wenngleich 60-Hertz-Refresh und Full HD nicht gerade aus der Reihe fallen. Wie beim P57X gefallen jedoch der große Helligkeitsregelbereich, der hohe Kontrast und die große Farbtreue. Umso besser ist, dass internes G-Sync für ein rissfreies Bild in 3D-Spielen sorgt. Wird alternativ auf Nvidias Optimus-Technologie zur Einsparung von Batteriereserven gesetzt, ist G-Sync allerdings nicht mehr nutzbar (dies gilt grundsätzlich). Möglicherweise Optimus-bedingt könnte sein, dass das Display nach dem Abschalten aufgrund von Inaktivität unnötig viel Zeit benötigt, um wieder aufzuwachen.

Wer anstelle einer Geforce GTX 1060 lieber die schnellere GTX 1070 im P507 sähe, hat die Wahl: Da alle XMG-Notebooks auf der Hersteller-Webseite individuell zusammengestellt werden können, sind auch viele andere Konfigurationen denkbar. Freilich erhöht sich hierdurch unter Umständen der Preis. So resultiert der Wechsel auf eine GTX 1070 beispielsweise in einem Aufpreis von 400 Euro, der Verzicht auf eine Samsung SSD 961 Pro spart hingegen viel ein.

**G-SYNC AM LAPTOP: Eine gesonderte Betrachtung verdient Nvidias Dynamic-Refresh-Technologie, G-Sync, die in dieser Generation auch intern Verbreitung findet.** Zuvor galt die missverständliche Support-Kennzeichnung

In unserer Mini-Marktübersicht setzt sich das MSI GT62VR 6RE knapp an die Spitze. Mit den vorinstallierten Konfigurations-Tools hat es MSI aber etwas zu gut gemeint.

auf vielen Laptops vor allem für extern angeschlossene LCDs, nun auch die Notebook-Displays selbst. Die benötigen dazu nicht einmal das proprietäre Scaler-Modul der teuren Desktop-Monitore, sondern bedienen sich ganz wie AMDs Freesync der lizenzfreien Adaptive-Sync-Technologie im Displayport-Standard – es geht also doch, wenn man nur will. Ob Nvidia trotzdem weiter am preistreibenden G-Sync im Monitor-Segment festhalten wird? Sicher ist nur, dass Dynamic-Refresh-Technologie am Laptop einen echten Mehrwert darstellt. Denn die Synchronisierung von ausgegebener und angezeigter Bildabfolge sorgt nicht nur für die Vermeidung von lästigem Tearing, sondern lässt niedrige Bildraten flüssiger erscheinen – zumindest bis zu einer gewissen Untergrenze. Wenn also gerade durch kabellosen Betrieb und Taktratendrosselung die Bildrate absackt, wertet G-Sync die Spielerfahrung deutlich auf. Was uns schon auf dem Launch-Event im August an den vorgeführten Demo-Geräten gefiel, bestätigt sich in der Marktübersicht: Der Unterschied gegenüber Separate-Sync-Displays ist deutlich zu spüren.

## LAPTOP-EXOTEN IN SICHT

Das Jahr 2017 wird nicht nur aufgrund der eingangs erwähnten Display-Neuerungen spannend, denn neben dem EVGA SC17 werfen auch andere Hersteller technische Monströsitäten in den Ring. Wer sich preislich also nicht an der 2.000-Euro-Marke orientieren will oder braucht, erhält reichlich Gelegenheit, sein Geld auszugeben. Dies beginnt bei den GTX-1080-Modellen, welche wir im vorliegenden Test ausgeklammert haben. Die entsprechenden Notebooks von Asus, Schenker oder MSI setzen teils auf zwei getrennte Netzteile zur Energieversorgung, liefern dafür aber UHD-taugliche Bildraten. Und es geht noch besser: Asus hat mit dem GX 800 inzwischen den Nachfolger des von uns getesteten, wassergekühlten Desktop-Replacements GX 700 im Visier, bei dem ein Laptop mit internen Wasserleitungen mit einer im Reisekoffer gelieferten Docking-Station kombiniert werden kann. Die darin befindlichen Radiatoren und Pumpen führen die Abwärme nach außen ab – kein schlechtes Konzept, zumal sich der Laptop auch normal verwenden lässt. An Acers „Predator 21 X" scheitert schon der Versuch einer Beschreibung, da mit einem Curved-Display, einer mechanischen Hochprofil-Tastatur und zwei GTX 1080 im SLI-Gespann hier wohl gleich alles realisiert werden soll, was normalerweise nicht mit Laptops in Verbindung gebracht wird. „Tragbar" sind solche Konzepte indes nicht mehr.

## NOCH EIN ABSCHLIESSENDES WORT ZUR WERTUNG

Die Produktnoten für unsere vier Probanden sind nicht mit früheren Ergebnissen vergleichbar, da etliche Kategorien des 35 Wertungskriterien umfassenden Testparcours aktualisiert und neu gewichtet wurden. Unter anderem spielt die Grafikleistung neben CPU-, Laufwerks- und Kühlleistung keine ganz so dominante Rolle mehr. Zugleich wurde die Lautheitsanalyse vereinfacht und nicht mehr aus verschiedenen Winkeln (frontal und 45°), sondern nur mehr von vorne aus 50 Zentimetern gemessen, wo sich im Regelfall auch der Nutzer befindet. Bei der Ausstattungsnote werden nun unter anderem USB Typ C und Adaptive Sync positiver bewertet. Zukünftige Reformierungen werden sich nicht vermeiden lassen, wir weisen an gegebener Stelle jedoch immer auf Änderungen hin. ❑

## FAZIT

**Leistung satt für gutes Geld**

Die GTX-10-Serie ist teuer, das gilt auch für den Notebook-Bereich nicht anders. Für die immer noch dominante Full-HD-Auflösung genügt allerdings schon eine erschwingliche GTX 1060; auch mit einer GTX 1070 bleibt man unter 2.000 Euro oder knapp darüber. Erfreulich: G-Sync hat auch die Laptop-Displays erreicht und ist hier besonders effektiv.

## GAMING-NOTEBOOKS

Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 12/2016 1,87

| Produkt | GT 62VR 6RE | Omen 17-w104ng | P57X v6 | XMG P507 |
|---|---|---|---|---|
| Hersteller/Vertrieb | MSI/de.msi.com | HP/www.hp.com/de | Gigabyte/www.gigabyte.de | Schenker/www.mysn.de |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | ca. 2100,- Euro/gut | ca. 1800,- Euro/gut | ca. 2000,- Euro/gut | ca. 1900,- Euro/gut |
| PCGH-Preisvergleich | www.pcgh.de/preis/1493510 | Noch nicht gelistet | www.pcgh.de/preis/1494951 | Nicht gelistet |
| Gewicht | 2,9 Kg | 3,4 Kg | 3,0 Kg | 2,7 Kg |
| Garantie | 2 Jahre Pickup & Return | 2 Jahre | 2 Jahre | 2 Jahre Pickup & Return |
| Ausstattung (20 %) | 1,77 | 1,87 | 2,04 | 1,85 |
| Prozessor | Intel i7-6700HQ, 4 × 2.60 GHz | Intel i7-6700HQ, 4 × 2.60 GHz | Intel i7-6700HQ, 4 × 2.60 GHz | Intel i7-6700HQ, 4 × 2.60 GHz |
| Grafikkarte | Nvidia Geforce GTX 1070/8G | Nvidia Geforce GTX 1070/8G | Nvidia Geforce GTX 1070/8G | Nvidia Geforce GTX 1060/6G |
| Hauptspeicher | 16 Gigabyte DDR4-2400 | 16 Gigbyte DDR4-2400 | 16 Gigabyte DDR4-2133 | 16 Gigabyte DDR4-2400 |
| Interner Speicher | 256 GB SSD (M.2), 1 TB HDD | 128 GB SSD (M.2), 1 TB HDD | 256 GB SSD (M.2), 1 TB HDD | 256 GB SSD (M.2), 1 TB HDD |
| Display | 15.6 Zoll, 1.920 × 1.080 Pixel, 60 Hz, G-Sync, IPS | 17.3 Zoll, 1.920 × 1.080 Pixel, 75 Hz, G-Sync, IPS | 17.3 Zoll, 1.920 × 1.080 Pixel, 60 Hz, IPS | 15.6 Zoll, 1.920 × 1.080 Pixel, 60 Hz, G-Sync, IPS |
| Anschlüsse | 1 × mDP, 1 × HDMI, 1 × USB 2.0, 1 × USB 3.0, 1 × USB 3.1 (Typ C), RJ-45, Line-Out, Mikrofon, SD-Reader | 1 × mDP, 1 × HDMI, 3 × USB 3.1, TJ-45, Line-Out, Mikrofon, SD-Reader | 1 × mDP, 1 × HDMI, 3 × USB 3.0, 1 × USB 3.1 (Typ C), Line-Out (+SPDIF), Mikrofon, SD-Reader | 2 × mDP, 1 × HDMI, 3 × USB 3.0, 2 × USB 3.1 (Typ C), RJ-45, Line-Out, Mikrofon, SPDIF, SD-Reader |
| Akkukapazität (Herstellerangabe) | 75 Wh | 96 Wh | 76 Wh | 60 Wh |
| Besondere Austattung | HD-Webcam, beleuchtete Tastatur (RGB), Hotkey für Lüfter-Boost, Lautsprecher von Dynaudio | HD-Webcam, Lautsprecher von Bang & Olufsen | HD-Webcam, beleuchtete Tastatur, Hot-Swap-Funktion für optisches Laufwerk oder Festplatte, D-Sub | HD-Webcam, beleuchtete Tastatur, Lautsprecher von Onkyo, Fingerabdrucksensor |
| Eigenschaften (20 %) | 1,80 | 2,15 | 2,14 | 1,80 |
| Haptik und Ergonomie | Gut | Gut | Gut | Gut |
| Bildqualität | Gut | Gut | Sehr gut | Gut |
| Verarbeitung | Gut | Gut bis befriedigend | Gut bis befriedigend | Sehr gut |
| Leistung (60 %) | 1,75 | 1,78 | 1,76 | 1,98 |
| Cinebench R15 (CPU, Single/Multi) | 148/669 Punkte | 148/678 Punkte | 149/676 Punkte | 144/678 Punkte |
| Unigine Valley (Extreme HD) | 79,5 Fps | 79,4 Fps | 79,2 Fps | 57,6 Fps |
| *Bioshock Infinite* (1080p, max. Details, DX11-DoF) | 123,1 Fps | 129,3 Fps | 129,5 Fps | 100,2 Fps |
| *Ethan Carter Redux* (1080p, max. Details, 150% Res. Scale, TAA) | 72,3 Fps | 70 Fps | 77,1 Fps | 47,4 Fps |
| FAZIT | + G-Sync-fähiger Bildschirm<br>+ Unter Last recht leise …<br>− … dafür jedoch etwas klobig | + G-Sync-fähiger Bildschirm<br>− Sehr laut bei 3D-Last<br>− Trackpad beim Testmuster defekt | + Leuchtstarkes, farbtreues Display<br>+ Flache Bauform trotz GTX 1070<br>− Schwächen bei der Verarbeitung | + Gutes Display, kompakt<br>+ Schnelle Samsung 961 Pro SSD …<br>− … mit fehlerhaftem Treiber |
| | Wertung: 1,77 | Wertung: 1,87 | Wertung: 1,89 | Wertung: 1,92 |

# Spieleperlen 2016

Indie-Hits, Überraschungserfolge, Geheimtipps und echte Genre-Kunstwerke: Diese 25 Softwareperlen von 2016 sollte man gespielt haben!

Von: PC Games Redaktion

Egal ob *Battlefield*, *Assassin's Creed*, *Civilization*, *GTA* oder *Dark Souls* – es sind die üblichen Verdächtigen, die Jahr für Jahr die Schlagzeilen bestimmen. Dabei finden die spannendsten Entwicklungen doch schon längst woanders statt! Abseits des Mainstreams nämlich, wo die Entwickler oft nur mit winzigen Budgets arbeiten, wo aus kleinen, verrückten Ideen vielleicht der nächste Millionenseller à la *Rocket League* entsteht.

Doch 2016 war es schwerer denn je, den Überblick zu behalten: Laut der Analyse-Website Steam Spy sind 38 Prozent aller Spiele im Steam-Katalog im letzten Jahr erschienen – insgesamt rund 4.200 Spiele! Angesichts dieser unglaublichen Menge geraten viele großartige Titel natürlich ins Hintertreffen. Deshalb haben wir 2016 nochmal Revue passieren lassen und uns angeschaut, welche Spiele uns abseits vom Massenmarkt begeistert haben. 25 dieser kleinen und großen Hits, Indies, Geheimtipps und Genre-Perlen haben wir hier zusammengetragen. Early-Access-Spiele haben wir dabei bewusst ignoriert – die erhalten ihre Würden erst, wenn sie fix und fertig sind! ❑

## Darkest Dungeon

Wer *Darkest Dungeon* startet, bekommt eine klare Ansage: „Quests werden fehlschlagen oder müssen abgebrochen werden. Helden werden sterben". Der Dungeoncrawler macht euch zum Anführer über Söldner, die in den düsteren Dungeons früher oder später gefressen, erstochen, gekocht, vergiftet oder schlicht wahnsinnig werden. Strahlende Helden gibt's nicht – ihr taktiert euch mit kleptomanisch veranlagten Paladinen und Alkoholiker-Grabräubern durch Rundengefechte, tüftelt Fähigkeits-Kombos aus und sorgt euch ständig um den Geisteszustand eurer Männer und Frauen, der in den Kämpfen jederzeit kippen kann. Das frustriert mitunter, sorgt aber auch für einige der spannendsten Nagelkau-Momente des Spielejahres 2016. Wer sich darauf einlassen kann, bekommt ein brutal forderndes Taktik-RPG mit eindrucksvoll inszenierter Lovecraft-Atmosphäre und die Antwort auf die Frage, wie es in Rollenspiel-Dungeons wohl so zugeht: dreckig und eklig. (db)



Technisch simpel, aber effektiv: Die 2D-Grafik vermittelt gekonnt Grusel und Ekel.

**ENTWICKLER:** Red Hook Studios
**PREIS:** ca. 22 Euro

INHALT



Die Autoren: Felix Schütz (fs), Peter Bathge (pb), Matthias Dammes (md), Max Falkenstern (mf), Matti Sandqvist (ms), David Bergmann (db), Katharina Reuss (kr), Lukas Schmid (ls)

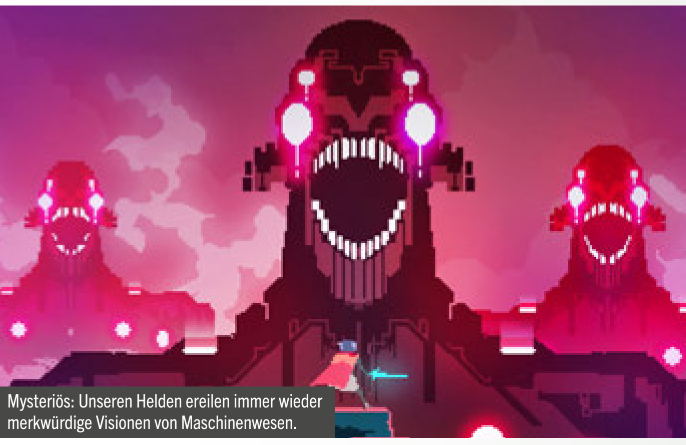
# Hyper Light Drifter

Düster, bedrückend und melancholisch zugleich: *Hyper Light Drifter* entführt uns in eine verfallene Fantasy-Welt voller Gefahren und Mysterien. In dieser unwirtlichen Gegend behauptet sich der Protagonist gegen eine unerbittliche Krankheit und kämpft zusätzlich mit Dämonen, die die Wälder, Ruinen und Steppen heimsuchen. Im Kontrast dazu steht die geradezu malerische Optik, die aufgrund der stimmungsvollen Pixelgrafiken und geschmeidigen Animationen wohlige Erinnerungen an altehrwürdige 16-Bit-Klassiker von Nintendo weckt. *Hyper Light Drifter* weist auch spielerisch einige Parallelen zu Klassikern wie *Zelda: A Link to the Past* auf. Die Welt im 2D-Action-Adventure steckt voller Geheimnisse und macht das Erkunden so motivierend. Alternative Pfade etwa, die uns zu nützlichen Heilphiolen führen. Oder Säulen, die wir aktivieren, um vormals verschlossene Zugänge zu neuen Spielbereichen zu öffnen. Bei der Fortbewegung hilft eine besondere Gabe des Helden weiter: Er besitzt wie alle sogenannten Drifter die Fähigkeit der Kurzstreckenteleportation, mit der wir Schluchten, Flüsse und andere Hindernisse überwinden. Das Talent ist aber auch in den temporeichen und teils extrem fordernden Nahkämpfen nützlich. Schon wenige Treffer läuten unseren Pixeltod ein! Umso wichtiger ist es, ständig in Bewegung zu bleiben und Angriffen auszuweichen. Zusätzliche Facetten gewinnt das Kampfsystem durch sammelbare Schusswaffen und Granaten, deren Einsatz jedoch aufgrund der wendigen Gegner perfekt koordiniert werden muss. Wer sich reinfuchst, den belohnt *Hyper Light Drifter* mit einem faszinierenden, acht- bis zehnstündigen Abenteuer, das man so schnell nicht vergisst! (mf)

**ENTWICKLER:** Heart Machine
**PREIS:** ca. 20 Euro



Charmante Retro-Optik, aber der Schein trügt: Im Kern ist *Hyper Light Drifter* ein düsteres Action-Adventure.

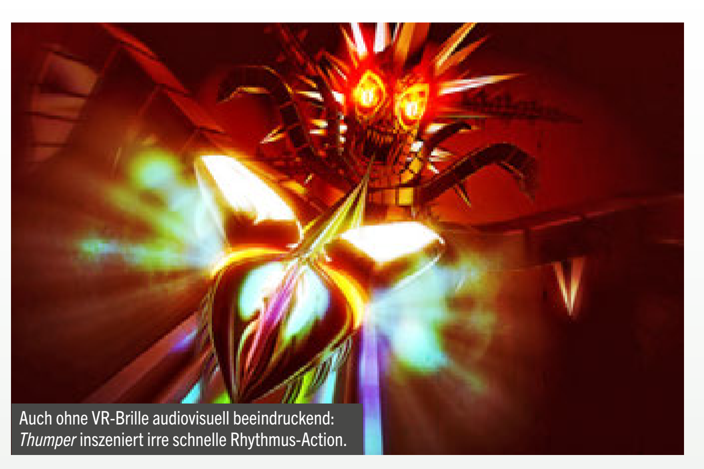


Mysteriös: Unseren Helden ereilen immer wieder merkwürdige Visionen von Maschinenwesen.

# Thumper

Was für ein Höllenritt! Das Rhythmus-Action-Rennspiel *Thumper* zählt zu den wildesten Indie-Titeln des letzten Jahres. Wir lenken darin einen silbernen Space-Käfer (ist so!), der wie von Sinnen auf festen Bahnen durch die Levels brettert, stets mit dem Ziel, am Ende jeder Stage einen Endboss zu besiegen. *Thumper* ist brutal schnell und nicht minder schwer: Es gilt, im perfekten Augenblick bestimmte Tasten zu drücken, um im Vorbeidüsen Schalter zu drücken, Geschosse zu aktivieren, Hindernissen auszuweichen und sich im Affenzahn elegant in Kurven zu legen. Dabei hilft der düstere, elektronische Soundtrack, der uns einen perfekten Rhythmus vorgibt und nebenbei das Geschehen mal ruhig und mysteriös, dann wieder aggressiv und treibend untermalt. Passend dazu erstrahlen die Levels in spektakulären Farbenspielen und Formen, die wie in einer einzigen psychedelischen Albtraumsequenz wild ineinander morphen. Besonders in Verbindung mit VR-Brillen (Oculus Rift und HTC Vive werden unterstützt) eine audiovisuelle Achterbahnfahrt, die jeden aufgeschlossenen Spieler kräftig aus dem Sessel blasen dürfte. (fs)

**ENTWICKLER:** Drool
**PREIS:** ca. 20 Euro

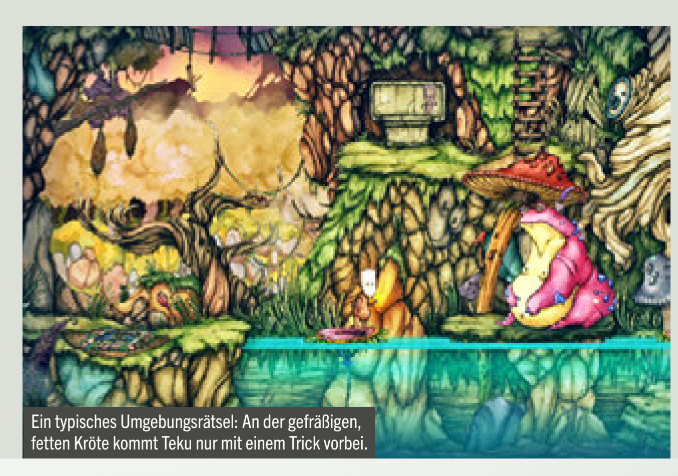


Auch ohne VR-Brille audiovisuell beeindruckend: *Thumper* inszeniert irre schnelle Rhythmus-Action.

# Candle

Selbst wenn *Candle* ein schlechtes Spiel wäre, hätte es alleine für seine wundervolle handgezeichnete Aquarell-Optik eine Erwähnung verdient. Doch hinter der Edel-Grafik steckt auch ein stimmungsvolles, knackiges Adventure, das bislang nicht die Aufmerksamkeit bekommen hat, die es verdient! In *Candle* steuern wir den jungen Teku, der sich aufmacht, den verschleppten Schamanen seines Dorfes zu retten. Dabei sackt er hier und da nützliche Items ein, löst fordernde Rätsel, hüpft über Abgründe, klettert Leitern hinauf, überlistet Krieger des bösen Wakcha-Stammes und hilft Freunden aus der Patsche. Gekämpft wird nicht, hier und da müssen wir aber Gegner mit unsanften Tricks ausschalten – trotz der niedlichen Aufmachung ist *Candle* eher ein ernstes Spiel. Sämtliche Charaktere sind zwar stumm, doch dafür führt ein toller englischer Sprecher motiviert durch die Handlung, die bis zu zehn Stunden beschäftigt. Ungewöhnlich: Gespielt wird komplett per Tastatur oder Gamepad – die Maus kommt nicht zum Einsatz. Einziger Wermutstropfen: Trotz der leichten Jump&Run-Note reagiert die Steuerung ein wenig träge. (fs)

**ENTWICKLER:** Teku Studios
**PREIS:** ca. 13 Euro



Ein typisches Umgebungsrätsel: An der gefräßigen, fetten Kröte kommt Teku nur mit einem Trick vorbei.

# The Witness

„Was soll dieser Scheiß eigentlich?“, fragten wir einst im Test und tatsächlich – die Sinnsuche in *The Witness* liefert keine befriedigenden Ergebnisse. Es gibt keine Geschichte, kein klassisches Ende – nur ein paar philosophisch angehauchte Vorträge und Fetzen von Metaphern, über deren Bedeutung man trefflich mit anderen Spielern in Foren streiten kann. So bleibt die Lösung der 600 Rätsel die einzige Belohnung für eifrige Kopfnussknacker. Wer nicht mittendrin frustriert aufgibt, dem werden die Augen geöffnet – denn *The Witness* schult die Beobachtungsgabe und punktet mit etlichen „Ach, so geht das!“-Momenten. *Braid*-Entwickler Jonathan Blow und sein Team gelingt etwas Einzigartiges: Die farbenprächtige Inselwelt von *The Witness* mit ihren Bäumen, Felsen und Seen lässt sich mit der Zeit wie eine Geheimsprache lesen, um aus der Umgebung selbst Hinweise zur Lösung der Puzzles zu ziehen. Das ist ebenso beeindruckend wie schwierig zu beschreiben, ohne das Beste an *The Witness* vorwegzunehmen. Das ungewöhnliche Design funktioniert besonders dann, wenn man einfach losspielt, ohne zuvor allzu viel über *The Witness* gelesen zu haben. Bei dieser Vorgehensweise nimmt man freilich auch eine beachtliche Portion Frust in Kauf, denn *The Witness* ist anspruchsvoll; an manchen Denkaufgaben beißt man sich unter Umständen stundenlang die Zähne aus. Wem der Fortschritt zur nächsten, noch komplizierteren Kopfnuss ausreichend Lohn für dieses zähe Ringen um die Lösung ist, der findet aktuell allerdings kein vergleichbares Spiel auf dem PC. (pb)

**ENTWICKLER:** Thekla, Inc.
**PREIS:** ca. 38 Euro


Die betörende Schönheit der Insel kaschiert den Sadismus der Entwickler, die den Spieler mit schwierigen Rätseln quälen.

# Steamworld Heist

Man nehme eine ordentliche Portion *XCOM*, verfrachte das Konzept in einen tollen 2D-Grafikstil und garniere es mit einer Horde durchgeknallter Roboterpiraten im Weltall – fertig ist der Indie-Hit *Steamworld Heist*! Zwar stellt das Spiel den geistigen Nachfolger zum gelungenen Jump & Run *Steamworld Dig* dar, allerdings bedienen die Entwickler diesmal ein völlig anderes Genre: Trotz des schicken 2D-Comicstils ist *Steamworld Heist* nämlich ein lupenreines Rundentaktikspiel, in dem wir Zug um Zug unsere Blechsoldaten kommandieren, um mit ihnen feindliche Raumschiffe zu kapern und ordentlich Beute zu machen. Im Verlauf der etwa 15 Stunden langen Einzelspielerkampagne erhalten wir Zugriff auf Scharfschützen, Nahkämpfer, Sprengmeister und andere Spezialisten, die wir mit neuen Waffen ausstatten und mit der Zeit aufleveln. So ist unsere Robotercrew gerüstet für die zunehmend kniffligeren Einsätze, in denen wir uns oftmals sputen müssen: Meistens wird nach ein paar Runden nämlich Alarm ausgelöst, durch den weitere Feinde in die Levels spawnen – es gilt also, sich zügig zum Missionsziel vorzuarbeiten! Spielerisch interessant: Es gibt keine Kampfautomatik, die unsere Trefferchance wie in *XCOM* berechnet. Stattdessen müssen wir die Waffen unserer Robotercrew von Hand auf die Gegner ausrichten, können so beispielsweise Projektile gezielt von Wänden und Decken abprallen lassen und so bei Bedarf um die Ecke zielen. Sympathische Charaktere und fünf wählbare Schwierigkeitsgrade runden das originelle Gesamtpaket ab. (fs)

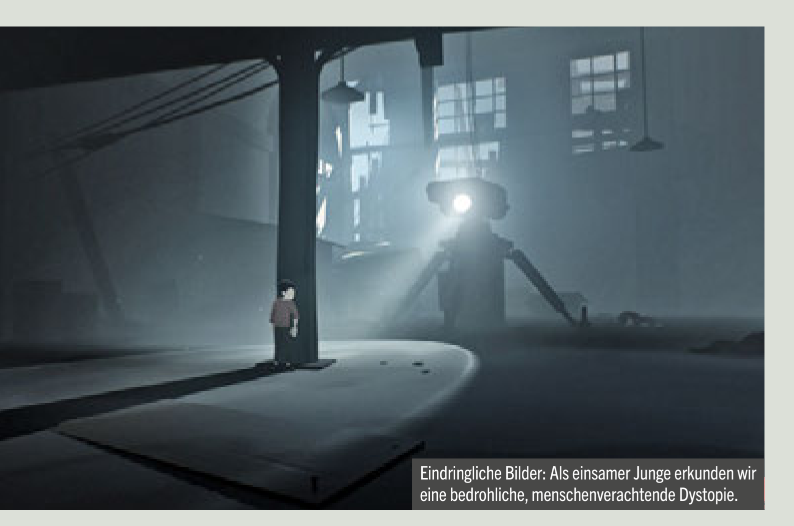
**ENTWICKLER:** Image & Form
**PREIS:** ca. 20 Euro


Trotz des schicken 2D-Grafikstils ist *Steamworld Heist* spielerisch am ehesten mit *XCOM* vergleichbar.

# Inside

Kurz, düster und unheimlich intensiv: Der finstere 2D-Plattformer *Limbo* war eines der besten Spiele des Jahres 2011. Fünf Jahre später wollten die Entwickler Playdead ihren Erfolg mit einem ähnlichen Spiel wiederholen – und übertrafen sich selbst! Ihr zweites Werk *Inside* spielt sich zwar ähnlich, ist aber auch eine ganze Ecke besser als *Limbo*: Erneut steuern wir einen kleinen Jungen durch eine finstere, graue Welt, diesmal in kunstvoller 3D-Kulisse dargestellt, obwohl das Gameplay genauso zweidimensional bleibt wie im geistigen Vorgänger. Allerdings erkunden wir in *Inside* nicht die Hölle, sondern eine deprimierende, dystopische Zukunft, in der Menschen wie Vieh abtransportiert, selektiert, in Fabriken gesteckt oder für Versuche verwendet werden. Es sind beklemmende, verstörende Bilder, die man da sieht und die einen mit einer Mischung aus Abscheu und Neugier immer tiefer in die sensationell designte Welt abtauchen lassen. Wie in *Limbo* besteht das gesamte Abenteuer aus einem riesigen nahtlosen Level, vollgepackt mit kniffligen Puzzles, spannenden Verfolgungsjagden und unheimlichen Taucheinlagen. Besonderes Lob verdient auch das Sounddesign: Die finstere Klangkulisse sorgt mit behutsam eingesetzter Musikuntermalung für eine faszinierende Atmosphäre bis zum Schluss! Apropos: Das aufwühlende Finale zählt zu den bizarrsten, überraschendsten und kontroversesten Szenen, die man 2016 in einem Videospiel erleben durfte. Was man hier sieht und spielt, hallt noch lange nach – und tröstet ein wenig darüber hinweg, dass dieses Meisterwerk schon nach etwa dreieinhalb Stunden vorbei ist. Wer den hohen Kaufpreis aber nicht scheut, wird mit einem der besten Spiele des letzten Jahres belohnt. (fs)

**ENTWICKLER:** Playdead
**PREIS:** ca. 20 Euro


Eindringliche Bilder: Als einsamer Junge erkunden wir eine bedrohliche, menschenverachtende Dystopie.

# Oxenfree

Fünf Teenies begeben sich zum Spaß auf einer verlassene Militärinsel und entdecken dort ein finsteres Geheimnis – was grässlich nach abgedroschenem Horrortrash klingt, entpuppt sich in *Oxenfree* als ungewöhnliches und erstaunlich intensives Mystery-Drama! Das Indie-Adventure überrascht mit gut geschriebenen, angenehm kitschfreien Charakteren, die in eine clevere Gruselgeschichte verwickelt werden – ganz ohne axtschwingenden Mörder oder blutsaugenden Dämon. Stattdessen stoßen die Teenager unabsichtlich eine Tür zu etwas auf – und mehr soll dazu auch nicht verraten werden, denn die rund fünfstündige Mystery-Story mündet in ein echtes Gänsehaut-Finale, das wir sogar selbst beeinflussen dürfen. *Oxenfree* bietet dazu ein dynamisches, flüssiges Dialogsystem, in dem wir schnell aus mehreren Antworten wählen müssen. Rätsel oder Action gibt es dafür nicht, *Oxenfree* konzentriert sich ganz auf seine gut gemachten Dialoge und gruseligen Einfälle. Das wirkt anfangs etwas lahm, entfaltet nach einer Weile jedoch eine erstaunliche Wirkung. Vorsicht: Gute Englischkenntnisse sind Pflicht, es gibt keine deutschen Untertitel! (fs)

**ENTWICKLER:** Night School Studio
**PREIS:** ca. 20 Euro



Glaubwürdige Figuren, eine gruselige Story und ein flüssiges Dialogsystem sind die Highlights von *Oxenfree.*

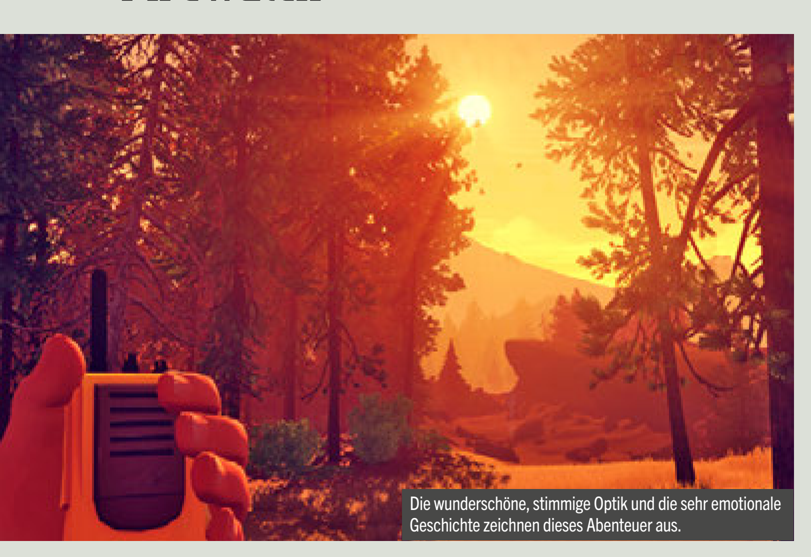
# Owlboy

Fast neun Jahre lang war *Owlboy* in Entwicklung – das Ergebnis der Mühen ist ein wunderschön gepixelter 2D-Plattformer, der vom ersten Moment an mit prachtvollem 16-Bit-Design und gefühlvoller Musik für dichte Stimmung sorgt. Als stummes Eulenkind namens Otus erleben wir ein ungewöhnliches Abenteuer voll liebenswerter Charaktere, heiterer Momente und dramatischer Wendungen. Spielerisch präsentiert sich *Owlboy* weniger als Jump & Run, eher als Action-Adventure aus der Seitenansicht, in dem wir relativ frei durch große Levels fliegen, Puzzles lösen und Kämpfe bestreiten. Da unser Held praktisch wehrlos ist, muss er einen von drei bewaffneten Begleitern aufheben und ihn durch die Lüfte tragen. Wie in einem Twinstick-Shooter lassen wir unseren Kameraden dann mit dem rechten Analogstick ballern, während wir Otus mit dem linken Stick kontrollieren. Eine nette Idee, die sich aber aufgrund der wenigen Waffen und Upgrades sehr schnell abnutzt – Kämpfe sind daher keine Stärke von *Owlboy*! Dafür überrascht das Spiel mit gelungenen Rätseln, cool designten Bossen und jeder Menge Abwechslung: Otus und seine Freunde erkunden Dornenwälder, Schneehöhlen, Grotten, Lavatempel und geraten sogar mitten in eine dramatische Belagerungsschlacht! Mehrmals muss der Held außerdem ausgedehnte Schleichabschnitte meistern und sich vor den Blicken feindlicher Luftpiraten verstecken – sehr ungewöhnlich, aber gut gemacht! Einzig bei den Nebenaufgaben schwächelt *Owlboy* leider, die Welt bietet nur sehr wenige Geheimnisse und optionale Upgrades zu entdecken – auch darum ist der Indie-Hit keinesfalls mit einem Metroidvania zu verwechseln. (fs)

Tolle Atmosphäre: *Owlboy* verzaubert mit liebevollem Charakterdesign und prachtvoller Pixelgrafik.

**ENTWICKLER:** D-Pad Studio
**PREIS:** ca. 23 Euro

# Firewatch


Die wunderschöne, stimmige Optik und die sehr emotionale Geschichte zeichnen dieses Abenteuer aus.

Walking Simulatoren – Spiele ohne echten spielerischen Anspruch, in denen wir primär von Interaktionspunkt zu Interaktionspunkt rennen, um die Geschichte voranzutreiben – nehmen in den letzten Jahren ein wenig Überhand. Wenn sie so gut gemacht sind wie *Firewatch*, wollen wir uns aber nicht beschweren. In Gestalt des Protagonisten Henry verweilen wir hier während eines Sommers im Jahre 1989 in einem Randbereich des Yosemite Nationalparks. Was zu Beginn wie ein einfacher, geruhsamer Job erscheint, entwickelt sich durch zwei verschwundene Teenager, eine mysteriöse Gestalt, welche Henry bedroht, durch seine Probleme, sich mit seiner Vergangenheit auseinanderzusetzen, sowie durch ein sich langsam ausbreitendes Feuer zu einem höchst emotionalen Mystery-Thriller. Henrys einziger Kontakt zur Außenwelt während dieses ereignisreichen Sommers ist seine Vorgesetzte Delilah, mit der er via Walkie-Talkie in Kontakt steht – und die brillant geschriebenen, extrem zu Herzen gehenden Dialoge der beiden Figuren stellen fraglos das Highlight des Spiels dar. Wer narrativen über spielerischen Anspruch stellt, wird mehr als glücklich! (ls)

**ENTWICKLER:** Campo Santo
**PREIS:** ca. 20 Euro

# Motorsport Manager

Seit den Tagen eines *Pole Position* von Ascaron oder dem *F1 Manager* von Software 2000 fristet das Manager-Genre im Bereich des Motorsports ein eher kümmerliches Dasein. Doch der *Motorsport Manager* ist genau das Richtige für PS-Fans mit einem Schuss Organisationstalent. Für den Erfolg des Teams gilt es, die kostbare Zeit zwischen den einzelnen Rennwochenenden so effektiv wie nur möglich zu nutzen. Sponsoren wollen angeworben, das Gelände ausgebaut und neue Teile für den Rennboliden entwickelt werden. Das alles natürlich im Rahmen des zur Verfügung stehenden Budgets. Um mehr Geld zu verdienen, muss Erfolg auf der Strecke her. Entscheidend dafür ist, welche Reifen, Tuning-Einstellungen und Boxenstrategie man wählt. Zusätzlich ist es hilfreich wenn Fahrer und Auto stetig verbessert werden. Doch dazu braucht es wieder mehr Geld. Durch die stückweise Verbesserung des eigenen Teams entsteht eine Motivationsspirale, die stundenlang fesselt. Einziger Wermutstropfen: Es gibt keine Lizenzen. Teams, Fahrer und Strecken tragen nur Fantasienamen. Die angekündigte Mod-Unterstützung sollte da Abhilfe schaffen. (md)

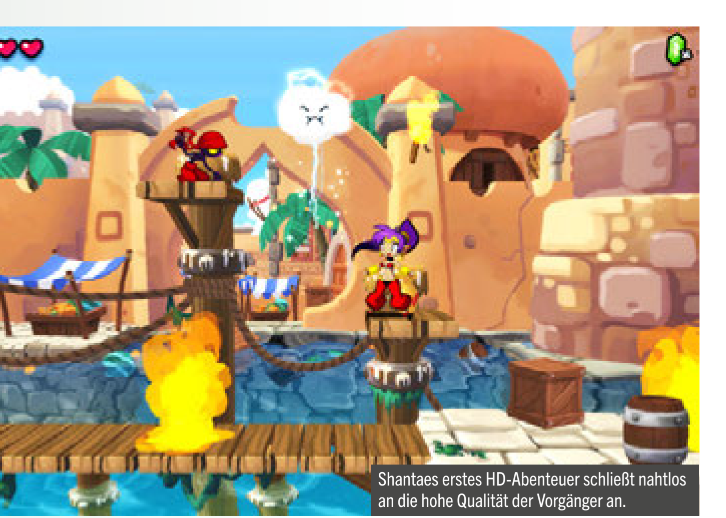
**ENTWICKLER:** Playsport Games
**PREIS:** ca. 35 Euro



Die Wahl des richtigen Sponsors ist nur eine der Aufgaben eines Motorsport-Teamchefs.

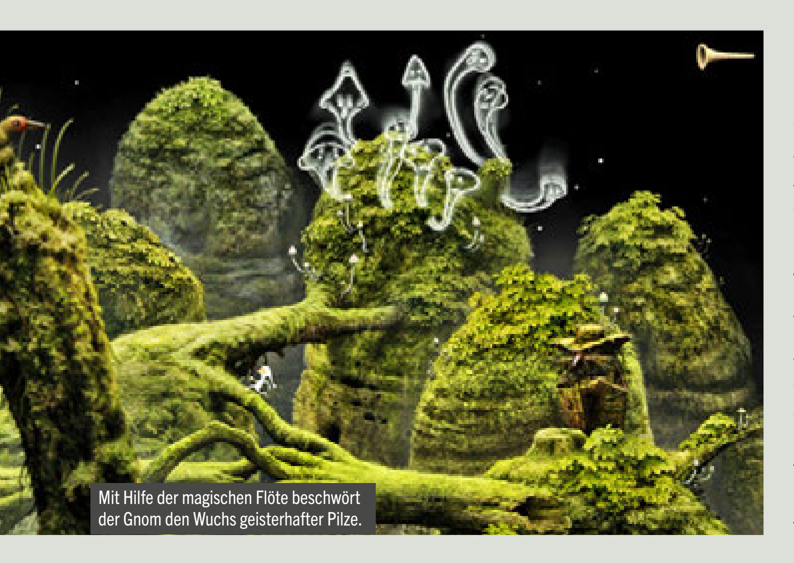
# Shantae: Half-Genie Hero

Der erste Teil der beliebten *Shantae*-Reihe, die von einer mutigen orientalischen Bauchtänzerin handelt, erschien 2002 noch exklusiv für Nintendos Game Boy Color. Dank gut gemachter Umsetzungen der diversen Handheld-Abenteuer hat es sich die Serie aber auch auf dem PC gemütlich gemacht. Der jüngste Ableger *Half-Genie Hero* wurde per Kickstarter finanziert und wartet als erster Serienteil mit schöner HD-Optik auf. Nicht nur deswegen sollten sich Liebhaber von erkundungslastigen Plattformern den Titel aber keineswegs entgehen lassen – er ist spielerisch nämlich, wie von *Shantae* gewohnt, wieder richtig gut geworden und begeistert mit sympathischen Figuren und jeder Menge Humor. Anders als etwa in *Castlevania* erwartet uns hier keine frei zu erforschende Welt, sondern in sich abgeschlossene Levels, die mit zahlreichen optionalen Sammelgegenständen vollgestopft sind. Dank ihnen können wir die Fähigkeiten unserer Heldin verbessern. Besonders cool sind wieder Shantaes Verwandlungstalente, durch die sie etwa die Form eines Affen annimmt, der problemlos an Wänden klettern kann, oder sie nimmt die Gestalt einer Spinne an, für die auch spiegelglatte Decken kein unüberwindbares Hindernis darstellen. Trotz all der Liebe, welche offensichtlich in die Entwicklung dieser 2D-Perle geflossen ist, sollen einige Kritikpunkte nicht verschwiegen werden: Manchmal nervt das häufige Backtracking, die deutschen Texte strotzen vor peinlichen Übersetzungsfehlern und die überzogen sexistische Darstellung sämtlicher weiblicher Figuren wäre wirklich nicht nötig gewesen. Der pure Spaß, den das Abenteuer versprüht, lässt einen aber darüber hinwegsehen. (ls)


Shantaes erstes HD-Abenteuer schließt nahtlos an die hohe Qualität der Vorgänger an.

**ENTWICKLER:** Wayforward
**PREIS:** ca. 20 Euro

# Samorost 3


Mit Hilfe der magischen Flöte beschwört der Gnom den Wuchs geisterhafter Pilze.

Ein drolliger Gnom im Schlafanzug lebt in einem Turm auf einem kleinen Himmelskörper und träumt davon, das All zu bereisen. Das Ziel von *Samorost 3* ist es, ihm diesen Wunsch zu erfüllen. Im Prinzip funktioniert das wie in vielen anderen Adventures auch: Klickt Objekte an, interagiert so mit ihnen und löst Rätsel. Ungewöhnlich ist aber, dass der Titel von Amanita Design (*Machinarium*) ohne gesprochene Dialoge auskommt; die Verständigung mit anderen Lebewesen geschieht über universell verständliche Botschaften wie Laute oder Körpersprache. So fühlt man sich selbst wie ein Astronaut zu Besuch in fremden Welten, die wunderschön zum Leben erweckt werden. Nicht nur optisch, auch akustisch verwöhnt *Samorost 3* selbst anspruchsvollste Spieler. Die surreale Atmosphäre kann zwar in manch einem Moment das Finden des Lösungsweges – oder gar das Identifizieren der Aufgabe – erschweren, das virtuelle Hinweisbuch des kleinen Helden nimmt sich dieses Problems aber an, ohne zu viel zu verraten. Zwar ist *Samorost 3* mit etwa fünf Stunden Spielzeit recht kurz, dafür handelt es sich aber auch um einzigartige Adventure-Kost. (kr)

**ENTWICKLER:** Amanita Design
**PREIS:** ca. 20 Euro

# Virginia

Von der groben 3D-Grafik sollte man sich nicht abschrecken lassen: Auch ohne Technikbombast inszeniert *Virginia* ein faszinierendes Mystery-Drama mit starker Atmosphäre! Wir erleben die Geschichte durch die Augen der frischgebackenen FBI-Agentin Anne Tarver. Ihr erster Einsatz: Im Sommer 1992 soll sie soll das Verschwinden eines Jungen im US-Staat Virginia aufklären. Was wie ein trauriger Routinefall beginnt, entwickelt sich Verlauf der zweistündigen Handlung zu einer ergreifenden, intimen Charakterstudie, die komplett ohne gesprochene Dialoge auskommt. Stattdessen setzen die Entwickler auf einen exzellenten orchestralen Soundtrack und eine cineastische Erzählweise: Genau wie im Film schneidet das Spiel kurzerhand von einer Szene zur nächsten – blitzschnell, sauber und unabhängig davon, welche Aktion der Spieler gerade ausführt. *Virginia* fühlt sich im Grunde wie ein Film-Experiment an, in dem man hier und da auch ein bisschen herumlaufen oder etwas anklicken kann. Rätsel lösen oder Items sammeln darf man aber nicht, es steht das Erleben und Verstehen im Vordergrund – denn die Entwickler verwenden eine verwirrende Symbolsprache, vollgepackt mit Motiven und kryptischen Bildern, die vor allem Fans von Kultregisseur David Lynch (*Twin Peaks*, *Blue Velvet*) begeistern dürfte. Im letzten Akt hebt die Handlung allerdings zu stark ab, hier kann man eigentlich nur noch raten, was die Entwickler (die eine offizielle Deutung stoisch ablehnen) mit ihrem Werk beabsichtigen wollen. Doch egal ob man es am Ende kapiert oder nicht: *Virginia* ist und bleibt ein bewegendes, erzählerisch starkes Erlebnis, das zwar nicht als Adventure, aber dafür als interaktiver Film voll ins Schwarze trifft. (fs)

**ENTWICKLER:** Variable State
**PREIS:** ca. 10 Euro


Die Spezialagentin Maria Halperin begleitet uns auf unserem ersten Fall. Hat die Frau ein Geheimnis?



Wir erleben Annes Geschichte aus der Ego-Perspektive. Schnelle Schnitte treiben die Story voran.

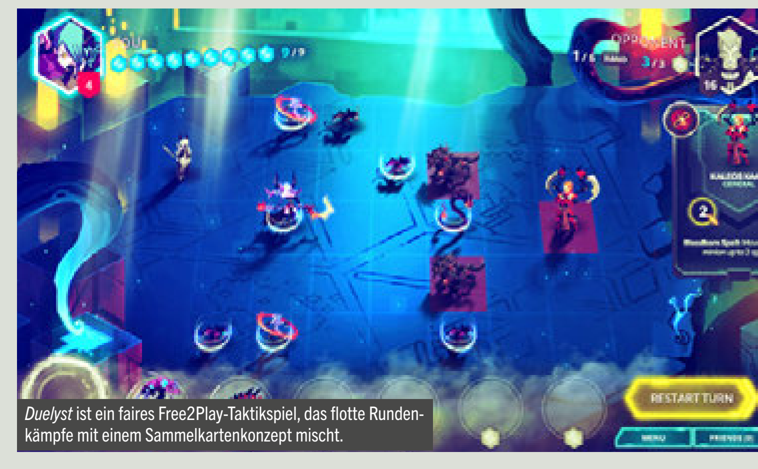
# Enter the Gungeon

Der Nachschub an Rogue-likes reißt einfach nicht ab. Nach Süchtigmachern wie *The Binding of Isaac* oder *Nuclear Throne* versuchte sich im letzten Jahr auch *Enter the Gungeon* an dem Konzept – mit Erfolg! Hinter der hübsch gepixelten Grafik im 16-Bit-Stil verbirgt sich ein klasse spielbares, haarsträubend schwieriges Ballerfest, das uns nach jedem Bildschirmtod an den Anfang zurückversetzt. Bei Spielstart wählen wir einen neuen Helden, mit dem wir in einen zufallsgenerierten Dungeon hinabsteigen, wo tonnenweise Gegner, Fallen und Beute auf uns warten. Hohes Tempo und eine präzise Steuerung, dank der wir Geschossen lässig per Seitwärtsrolle ausweichen, sorgen für guten Spielfluss, während wir eine Unzahl abgefahrener Waffen sammeln: Regenbogenblaster, Bienenstöcke, Taschentuchwerfer, Liebesbogen sowie jede Menge Upgrades. Die brauchen wir auch, um gegen die sackschweren Bosse zu bestehen, die uns mit wahren Kugelhageln konfrontieren! Wer die Herausforderung nicht scheut, bekommt launige Action, viele Geheimnisse, charmantes Retro-Design und Unmengen an Knarren geboten. Auch lokal im Koop spielbar! (fs)

**ENTWICKLER:** Dodge Roll
**PREIS:** ca. 15 Euro


Charamante Retro-Optik, präzise Steuerung, bizarre Waffen und ultraschwere Levels: *Enter the Gungeon*.

# Duelyst



*Duelyst* ist ein faires Free2Play-Taktikspiel, das flotte Rundenkämpfe mit einem Sammelkartenkonzept mischt.

Wer virtuelle Kartenspiele für ein ausgelutschtes Konzept hält, hat wohl noch nie *Duelyst* gespielt. Das fair designte Free2Play-Spiel kombiniert nämlich das Sammelkartenprinzip eines *Hearthstone* mit klassischen, rundenbasierten Taktikkämpfen: Ganz ähnlich wie etwa in *Heroes of Might & Magic* oder Nintendos *Fire Emblem* platzieren wir Helden und Einheiten auf einem schachbrettartig aufgebauten Spielfeld, setzen Buffs und Zauber ein, machen uns die individuellen Stärken unserer Truppen zunutze. Das Konzept ist in wenigen Minuten kapiert, sechs Fraktionen und mehr als 400 sammelbare Karten sorgen aber für Vielfalt und taktischen Tiefgang. Besonders cool: Das Spiel ist angenehm gepolished und auf Tempo getrimmt. Online-Matches sind auf fünf bis zehn Minuten angelegt, der Client lädt blitzschnell und sogar die Anmeldung über Steam ist binnen Sekunden erledigt. Lernduelle gegen die KI sind ebenfalls möglich. Für *Duelyst*, das über Kickstarter finanziert wurde, zeichnen unter anderem Keith Lee (bis 2008 der Producer von *Diablo 3)* und Glauber Kotaki (Lead Artist von *Rogue Legacy*) verantwortlich. (fs)

**ENTWICKLER:** Counterplay Games
**PREIS:** Free2Play mit optionalen Ingame-Käufen

# That Dragon, Cancer

Spiele müssen Spaß machen? Wer dieser Überzeugung ist, der sollte – nichts für ungut! – gleich weiter zum nächsten Spiel im Artikel springen. Denn hier geht es um die interaktive Leidensreise eines kleinen Jungen auf seinem Weg zum Tod. Spaß macht das nicht. Joel Green ist fünf Jahre alt, als er an einem Hirntumor stirbt. Die Eltern haben eine Art spielerischen Nachruf verfasst. *That Dragon, Cancer* ist eine Ansammlung von Szenen aus dem Krankheitsverlauf, manche sind banal, andere bestehen aus Metaphern und greifen Themen wie Spiritualität oder Verzweiflung auf. Das Spiel mit finanzieller Hilfe von mehr als 3.000 Kickstarter-Unterstützern fertigzustellen, war ein karthatisches Erlebnis für Ryan und Amy Green. Wer selbst Kinder hat und *That Dragon, Cancer* spielt, der mag darin manche seiner eigenen Ängste und Erfahrungen in Verbindung mit dem Nachwuchs wiedergespiegelt sehen. Mit seiner ungewöhnlichen Entstehungsgeschichte und dem biographischen Ansatz hat das Spiel 2016 für Schlagzeilen gesorgt – bei den US-amerikanischen Game Awards im Dezember erhielt *That Dragon, Cancer* sogar einen Preis für seine emotionale Wirkung. Der Vater des verstorbenen Joel hielt im Folgenden eine rührende Rede. Kommerziell und in Sachen Gameplay weit von einem Meilenstein entfernt, hat *That Dragon, Cancer* dennoch Beachtliches geleistet: Es zeigt, dass die Indie-Branche weiterhin ein Quell ungewöhnlicher Konzepte ist und dass PC-Spiele als Medium ihren Spielern Zugang zu gänzlich neuen (und manchmal sogar schmerzlichen) Erfahrungen erlauben. (pb)

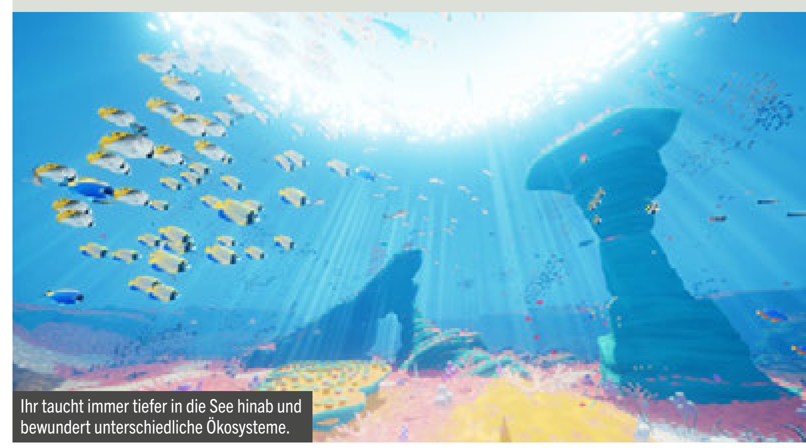
**ENTWICKLER:** Numinous Games
**PREIS:** ca. 10 Euro


Dem Geschehen im Low-Poly-Look schaut ihr hauptsächlich zu, Interaktion beschränkt sich auf ein Minimum.

# Abzû

Rochen gleiten durch grüne Tangwälder, Riesenkalmare leuchten in der Tiefsee, eine Delfinschule spielt im Korallenriff: *Abzû* entführt den Spieler in die Wunderwelt des Meeres, wo nicht nur allerlei fremdartig anmutende Wesen, sondern auch die Geheimnisse einer alten Zivilisation schlummern. *Abzû* ist kein Adventure der üblichen Machart, mit komplexen Puzzles oder viel Story und Dialog. Im Vordergrund steht vielmehr das audiovisuelle Erlebnis. Die Meereslandschaft wird perfekt in Szene gesetzt und erstrahlt in leuchtenden Farben – statt Hyperrealismus setzt Giant Squid Studio (gegründet von Matt Nava, der zuvor an den Indie-Hits *Flower* und *Journey* arbeitete) auf einen leicht simplifizierten Look mit Cel-Shading-Akzenten. In ruhigen Momenten wird der Tauchgang von sphärischen Klängen und Sound-Effekten untermalt, während bombastische orchestrale Arrangements die aufregenderen Szenen begleiten. In *Abzû* geht es nicht darum, möglichst schnell zu schwimmen, möglichst viele Tierarten und Sammelgegenstände zu entdecken oder Ähnliches. Es mag ausgelutscht klingen, doch in diesem Fall ist der Weg das Ziel, und am befriedigendsten fühlt sich das Erlebnis *Abzû* an, wenn man ihm Zeit gewährt, die Vielfalt und Lebendigkeit der Umgebung aufsaugt und dabei das wunderschöne Farbenspiel genießt. Power-Zocker sind mit *Abzû* schnell fertig, denn um das Ende zu sehen, reichen bereits eine bis zwei Stunden Tauchgang. Die Ehrfurcht vor den Wundern der Natur weckt aber im Zweifelsfall auch ein kurzer Abstecher in die Unterwasserwelt. (kr)

**ENTWICKLER:** Giant Squid
**PREIS:** ca. 20 Euro


Ihr taucht immer tiefer in die See hinab und bewundert unterschiedliche Ökosysteme.

# Offworld Trading Company

Eines der originellsten Strategiespiele des vergangenen Jahres haben wir Mohawk Games zu verdanken, einem US-Studio, das von ehemaligen Entwicklern von *Civilization 4* und *5* gegründet wurde. Ihr Erstlingswerk *Offworld Trading Company* ist ein waschechtes, flottes Echtzeitstrategiespiel auf der Mars – allerdings besiegen wir unsere Gegner hier nicht mit Panzern und Raketen! Stattdessen ist es in jeder Partie unsere Aufgabe, eine kleine Basis zu errichten und eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Dazu schürfen wir – je nach gewählter Fraktion – kostbare Mineralien, bohren nach Wasser, erzeugen Nahrung und Energie, lassen Luxusgüter wie Elektronik, Glas und Chemikalien herstellen. Fehlende Waren kaufen wir günstig auf dem Markt ein, überschüssige Lagerbestände verticken wir zu möglichst saftigen Preisen. Ziel ist es, unsere Mitbewerber, die ebenfalls in Echtzeit die Karte besiedeln, möglichst schnell auszustechen und ihre Firmenanteile nach und nach aufzukaufen, bis wir genügend Aktien besitzen, um ihre Basis zu übernehmen. Als Gegenmaßnahmen können wir Preise auf dem Markt manipulieren, Schlägertrupps und Piraten anheuern oder die Produktion einer Basis mit einer EMP-Welle lahmlegen. Das Ganze spielt sich dank einer guten, schlichten Benutzeroberfläche angenehm schnell und intuitiv. Ordentliche Tutorials führen außerdem solide in die wenigen, aber eng verzahnten Spielmechaniken und Taktiken ein. Seine Stärken entfaltet das Spiel vor allem im Multiplayer, es gibt aber auch eine halbwegs brauchbare Solo-Kampagne und Skirmish-Partien. Neben dem Hauptspiel sind auch schon mehrere kleine DLC-Erweiterungen für je 5 Euro erschienen. (fs)

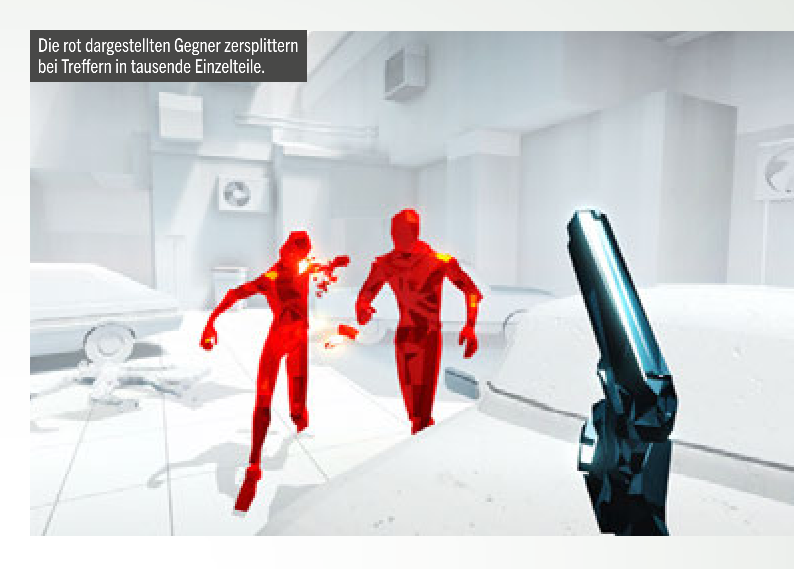

Haben wir eine Raketenbasis errichtet, können wir wertvolle Güter zu irren Preisen im Orbit verkaufen.

**ENTWICKLER:** Mohawk Games
**PREIS:** ca. 40 Euro

# Superhot

Es ist „der innovativste Shooter, den wir seit Jahren gespielt haben“ und das schreiben wir nicht nur, weil uns *Superhot* am Ende seiner mit zwei Stunden kriminell kurzen Kampagne dazu auffordert. In *Superhot* läuft nämlich alles in Zeitlupe ab – solange ihr stillsteht. Bewegt ihr eure Spielfigur oder die Kamera, wird das Geschehen für Sekundenbruchteile auf Normalgeschwindigkeit beschleunigt. Schnell gewöhnt man sich als Spieler an einen Rhythmus, der nicht weiter von nervösen Shootern à la *Doom* entfernt sein könnte. Reflexe zählen hier nur so viel wie Übersicht und räumliches Bewusstsein: Wo stehe ich? Sind hinter mir noch Gegner? Kann ich Projektilen ausweichen? In Verbindung mit stylisher Grafik und angenehm verschwurbelter Verschwörungs-Story ergibt das einen abgefahrenen Trip, der zu den absonderlichsten Spiele-Erlebnissen 2016 gehört. Tipp: Das separat erhältliche *Superhot VR* adaptiert das coole Spielprinzip für die 3D-Brille Oculus Rift. Dank Bewegungssteuerung weicht ihr Schüssen mit eurem Körper aus, die Oculus-Touch-Controller mimen virtuelle Knarren. Das Resultat? „Der innovativste VR-Shooter …“ – ihr kennt den Rest. (pb)

**ENTWICKLER:** Superhot Team
**PREIS:** ca. 23 Euro



Die rot dargestellten Gegner zersplittern bei Treffern in tausende Einzelteile.

# Stardew Valley

Grau in Grau in Grau ist der Büroalltag – nicht nur in der Realität, sondern auch für den Protagonisten in *Stardew Valley*, der im Call-Center einer Supermarktkette schuftet. Kurz vor dem Burnout zieht er (oder sie) die Notbremse und mit dem ganzen Hausrat aufs Land, denn dort möchte die Farm des verstorbenen Großvaters bewirtschaftet werden. Melonenmarmelade, Ziegenkäse, Met, eingelegte Auberginen … im Lauf der Jahreszeiten erntet und verarbeitet ihr das von Hand aufgezogene Obst und Gemüse, pflegt eure Tiere und knüpft Bekanntschaften mit den Einwohnern des kleinen Dörfchens nebenan. Zwar ist *Stardew Valley* kein Spiel für Highscore-Jäger, dank zig Crafting-Optionen und jeder Menge Samen- und Tierarten gibt es aber stets mehr als genug Spielraum, um die Erträge und den Aufbau des Bauernhofs zu optimieren. Eine leichte Action-Note erhält die liebenswerte Bauernsimulation durch die Minen, in deren zufällig generierten Schächten wir allerlei Ungeheuer bekämpfen. Besiegte Gegner lassen wertvolle Materialien zurück, die man weiterverarbeitet, dem örtlichen Museum stiftet oder einfach verkauft. Etwas fürs Herz bietet *Stardew Valley* ebenfalls; ein paar der überraschend realistisch gezeichneten Charaktere stehen als Heiratskandidaten zur Auswahl. Das Spiel, das in jahrelanger Arbeit von einem einzigen Entwickler programmiert wurde, ist mehr als die Summe seiner zugegebenermaßen nicht sonderlich innovativen Teile. Alleine die schiere Liebe zum Detail, mit der das Tal des Sternentaus umgesetzt wurde, lässt einen allzu gerne und schnell die Zeit vergessen. In Zukunft sollen sogar gemeinsame Landausflüge möglich sein, sobald der geplante Koop-Modus nachgereicht wird. (kr)

Es wächst und gedeiht: Bei richtiger Pflege fahrt ihr reiche Ernte ein. Vergesst das Gießen nicht!

**ENTWICKLER:** Concerned Ape
**PREIS:** ca. 14 Euro

# Sorcery!




Das simple Kampfsystem kommt selten zum Einsatz. Wer scheitert, kann es einfach nochmal versuchen.

Für Smartphones und Tablets ist *Sorcery!* schon seit Jahren erhältlich, 2016 hat es die vierteilige Rollenspielserie endlich auch auf den PC geschafft. Die Umsetzung fällt zwar schlicht aus und bietet gegenüber den Mobile-Originalen keinerlei Vorteile, doch das tut dem Spielspaß keinen Abbruch: Immerhin basiert *Sorcery!* auf der kultigen Vorlage des britischen Game Designers Steve Jackson, der in den 1980ern die Fighting-Fantasy-Spielbücher miterfand! Entsprechend viel gibt es in *Sorcery!* zu lesen, das Spiel ist im Grunde ein toll geschriebenes, interaktives Buch, in dem wir einen Charakter über eine hübsche Karte steuern und auf dem Weg hunderte kleine Abenteuer und Geschichten erleben. Besonders cool: Fast alle Situationen lassen sich auf mehrere Arten lösen, etwa durch Gespräche, Kämpfe, Bestechung oder den Einsatz eines Zauberspruchs. Das sorgt für hohen Wiederspielwert, außerdem können wir jede Entscheidung bequem rückgängig machen und Spielstände lassen sich sogar in spätere Kapitel übernehmen. *Sorcery! 1 und 2* sind als Doppelpack für 10 Euro erhältlich, die gleiche Summe fällt jeweils für Teil 3 und 4 an. (fs)

**ENTWICKLER:** inkle Ltd
**PREIS:** ca. 30 Euro (drei Pakete für je 10 Euro)

# Grim Dawn

Der beste *Diablo*-Klon seit *Path of Exile*! *Grim Dawn* basiert nicht nur auf der alten Engine von *Titan Quest*, es stecken sogar einige Entwickler dahinter, die früher bei Iron Lore beschäftigt waren. Für *Grim Dawn* wurde die angestaubte Technik kräftig aufgebohrt, außerdem entwickelte Crate ein völlig neues, düsteres Szenario in einer apokalyptischen Fantasy-Welt. Spielerisch erinnert *Grim Dawn* trotzdem über weite Strecken an den geistigen Vorgänger, wir putzen also reihenweise Zombies, Monster und mutierte Riesenviecher von der Bildfläche, sammeln unfassbare Mengen Beute ein, statten unseren Charakter aus und entwickeln ihn im Laufe der Zeit stetig weiter. Die Story ist zwar nicht der Rede wert, das Gameplay dagegen präsentiert sich angenehm ausgereift und klassisch. Wie in *Titan Quest* bietet *Grim Dawn* ein duales Klassensystem, in dem wir frei aus zwei Talentbäumen wählen dürfen. So kombinieren wir die Fähigkeiten von Nahkämpfer, Elementarmagier, Schusswaffenexperte, Schamane, Schurke und Okkultist frei nach unseren Wünschen. Hinzu kommen ein Fraktions- und ein passives Upgradesystem, das weitere Feinheiten und reichlich unterschiedliche Builds erlaubt. Die enorm düstere Spielwelt ist detailliert und riesengroß, anders als bei *Torchlight 2* oder *Path of Exile* allerdings nicht zufallsgeneriert. Trotzdem bietet das Spiel dank seiner vielen Klassen, Items und mehrerer Schwierigkeitsgrade hohen Wiederspielwert – und das alles bei gerade mal 25 Euro. Die Entwickler versorgen das Spiel regelmäßig mit Patches, außerdem ist bereits eine Erweiterung in Arbeit, die neue Gebiete, zwei frische Klassen und massenhaft Gegenstände hinzufügen soll. Alles in allem: Eine echte Alternative zu *Diablo 2*! (fs)

**ENTWICKLER:** Crate Entertainment
**PREIS:** ca. 25 Euro


Tonnenweise Loot, sechs kombinierbare Klassen, Crafting, Upgrades und vieles mehr – *Grim Dawn* bietet reichlich Spiel fürs Geld!


Die Engine stammt zwar aus *Titan Quest*, doch das blutige Fantasy-Setting fällt wesentlich finsterer aus.

# Punch Club

Wer eine Prise Nostalgie in einer eher unerwarteten Form serviert bekommen möchte, ist bei *Punch Club* genau richtig aufgehoben. Die Mischung aus einem simplen Taktik-Rollenspiel und einer Lebenssimulation lässt zum einen die Leinwandhelden und Zeichentrickfilme der 1980er-Jahre in charmanter 16-Bit-Optik aufleben. Zum anderen stellt das eher einfach gestrickte Spiel uns vor die Herausforderung, das harte Leben eines Amateur-Boxers zu meistern und obendrein den Spuren des mysteriösen Mörders unseres Vaters nachzugehen. So müssen wir uns nicht nur um unsere Taktik in den Kämpfen kümmern, sondern auch den Alltag unserer Protagonisten meistern. Am Ende gilt es eine möglichst perfekte Balance aus Trainingseinheiten, Arbeit, Nahrungsaufnahme und Ruhepausen zu finden und den Helden auf diese Weise stärker, schneller und ausdauernder zu machen. Das Spielprinzip ist trotz der fehlenden Komplexität für zumindest einige Tage so suchterzeugend, dass man kaum von *Punch Club* loskommt – in Anbetracht des schmalen Preises ist der sympathische Nostalgietrip ein echter Geheimtipp! (ms)

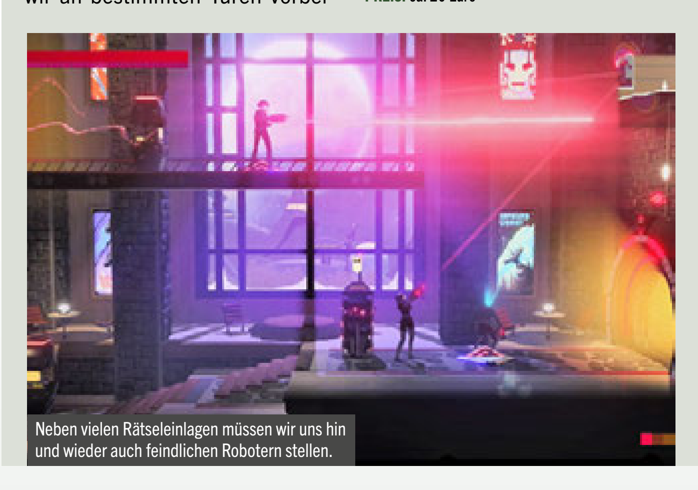
**ENTWICKLER:** Lazy Bear Games
**PREIS:** ca. 10 Euro


*Punch Club* punktet mit einer detailverliebten 16-Bit-Optik und einer waschechten 1980er-Jahre Atmosphäre.

# Headlander

In *Headlander* steckt unser Held in der Krise: Zum einen besteht er nur noch aus seinem Kopf und außerdem muss er feststellen, dass er der letzte überlebende Mensch im Universum ist. Doch dank seines flugfähigen Astronautenhelms kann er die Kontrolle über jegliche Roboter übernehmen, indem er mit einem Saugmechanismus zuerst ihre Köpfe entfernt und sich anschließend auf ihnen andockt. Das klingt zwar reichlich skurril, doch das Spielprinzip sorgt für viele unterhaltsame Rätsel. In der ziemlich großen Spielwelt brauchen wir etwa unterschiedliche Roboter, damit wir an bestimmten Türen vorbeikommen. Außerdem können wir unseren Helden durch ein Upgrade-System mit zusätzlichen Eigenschaften versehen, damit wir bei anderen Passagen vorankommen. Neben den Rätseln müssen wir uns auch mal gegen Feinde wehren, was aber aufgrund der manchmal ungenauen Steuerung für einige Frustmomente sorgen kann. Doch insgesamt ist *Headlander* dank seiner ungewöhnlichen Rätsel eine willkommene Abwechslung im Genre und daher fraglos eine Empfehlung wert. (ms)

**ENTWICKLER:** Double Fine Productions
**PREIS:** ca. 20 Euro


Neben vielen Rätseleinlagen müssen wir uns hin und wieder auch feindlichen Robotern stellen.






OMEN by hp




Windows